AMSTRADEBDO ET P.C.

N°7 7 F.
3 décembre 1986
Belgique : 54 FB - Suisse : 2,20 FS
M-1636-7-7F



AMSTRADEXPO
Suivez le guide.

DRAGON'S LAIR arrive sur vos CPC.

VP-PLANNER, le premier logiciel compatible.

200 logiciels et un disque dur 20 Mégas à gagner.

Directeur de la publication :
Gérard CECCALDI

Rédacteur en chef :
Philippe MARTIN

Directrice technique :
Benoîte PICAUD

Ont participé à ce numéro :
Sylvain de Cazenave, Chérif, Patrick Cure, Stéphane Legras, Yves Letouze, Cadet Lunettes, Jean-Patrick Mandelieu, Nikita, José Ricardo, Pierre Rital, Spiral.

Secrétariat :
Martine CHEVALIER

Maquette :
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO

Le dessin de couverture est de :
THIRIET

Editeur :
SHIFT EDITIONS,
24 rue Baron,
75017 PARIS.
Tel : (1) 42 63 82 02.
Télex : 281260F SHIFT

Distribution NMPP
RC 83 B 6621

Imprimerie :
Dulac et Jardin SA, Evreux.

Chef de publicité :
Véronique PELOSO
Tel : (1) 42 63 49 94.

SOMMAIRE

Les meilleurs logiciels de la semaine : 4/5
Hijack d'Electric Software
Dragon's Lair de Software Project
Elektra Glide d'English Software
Meltdown d'Alligata Software

Listing :
Uberk de Laurent Halgatte 6

Bon plan :
Demain dès l'aube
Dun Darach, le Plan 7

Ils sont frais mes softs 9

Nouveautés :
AMSTRAD EXPO à
La Villette 11

Gagnez un disque dur 20 Mégas 16

Résultat des concours 16

Page Pro CPC :
La Ligne Studio
en avant-première 17

Listing :
Renkill de Jean-François
Clavier 19

Mini-Hebdo PC :
VP-Planner, clone de
Lotus 1.2.3 20

Mini-Hebdo PCW :
Polygrams, donnez du caractère
à votre PCW 21

Hit et Fin 24

EDITO

Cette semaine, nous avons fait une sacrée provision de logiciels pendant Amstrad Expo, en particulier pour PCW et PC 1512. Ce qui montre au moins une chose : la confiance règne chez les éditeurs, signe incontestable de la bonne santé de la marque.
De leur côté, les développeurs français atteignent aujourd'hui un niveau de qualité plus qu'honorable ce qui laisse présager un avenir radieux.

Philippe MARTIN.

AMSTRADEBDO ET FIL (France Image Logiciel) vous offrent 200 CASSETTES DE JEUX

Cette semaine, c'est FIL qui se joint à AMSTRADEBDO, pour vous offrir 100 logiciels. Comme d'habitude, AMSTRADEBDO double la mise avec 100 autres logiciels FIL.

Choisissez votre logiciel gratuit : MONOPOLY, PACK FIL MICROSCRABBLE BALLE DE MATCH



Pour recevoir gratuitement un logiciel offert par FIL et AMSTRADEBDO, envoyez-nous simplement une carte postale, avec vos nom et adresse, ainsi que le logiciel choisi avant le 11 décembre à : AMSTRADEBDO, CONCOURS FIL
24, rue Baron, 75017 PARIS.



MELTDOWN

ALLIGATA SOFTWARE

JE CHARGE LE JEU. UNE VOIX METALLIQUE ME CRACHE A LA FIGURE : - Châle-oui-plaît-euh-gai-me ?
En VF, ça donne : "Voulez-vous jouer ?" Bien sûr que je veux jouer ! J'ai pas acheté le jeu pour des prunes !
- Ah-jante-ter-mine-hate-ide !
Agent éliminé ? Déjà ? Bon, ben je recommence.
Shall we play a game ? c'est sympa, l'idée d'avoir mis une digitalisation vocale. Ok, je shall player un game.
- Agent terminated !
J'aime autant vous prévenir tout de suite : vous allez en baver. Il faut passer trois heures sur le logiciel pour arriver à tenir plus de trente secondes consécutives sans se faire tuer.
Que je vous explique : le réacteur de la centrale atomique qui alimente la base lunaire du plan "Star Wars" (on est en plein actualité !) est en train de fondre. Vous seul pouvez empêcher le désastre en allant dans la salle de contrôle pour prévenir une réaction en chaîne. Malheureusement, cette salle de contrôle est située trois étages en dessous du vôtre : il vous faut entreprendre une longue et périlleuse descente !
D'autant que dès le départ, de petits robots nettoyeurs s'obstinent à vous prendre pour un papier gras et tentent de vous éliminer. D'où les difficultés du début, car tant que vous n'aurez pas assimilé la technique pour les éviter, ils vous détruiront sans relâche !

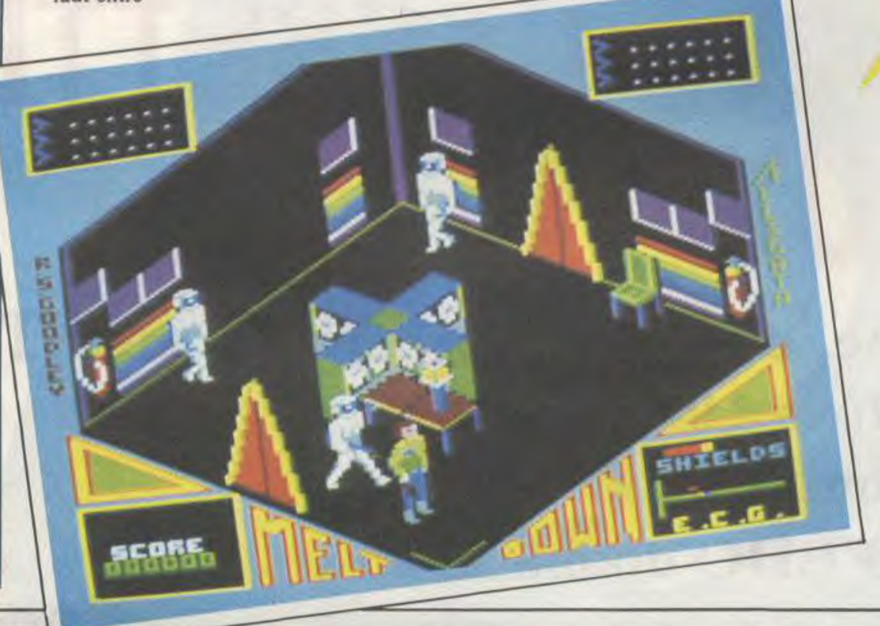
JE VAIS TOUT DE MEME VOUS AIDER : il faut sauter au-dessus d'eux. En appuyant sur le bouton de feu et en vous dirigeant simultanément avec le joystick, vous pouvez effectuer un saut périlleux, mais attention : le saut étant très mal programmé, vous ne savez pas où vous allez atterrir. Si jamais c'est sur une serpillière, un robot-inspecteur ou un robot-nettoyeur, vous êtes mort !
La centrale lunaire est divisée en trois étages reliés entre eux par un ascenceur. Chaque étage est lui-même subdivisé en 64 salles (mon Dieu, vous qui nous donnez notre pain quotidien, vous qui nous aidez tant dans notre malheur, faites qu'un jour on ait un jeu avec 63 ou 65 salles, ou encore 129, ou 1025, au lieu des éternelles 16, 32, 64 et 128 !). A chaque étage, il vous faut retrouver 6 terminaux informatiques et résoudre 6 énigmes proposées par l'ordinateur central, dont la principale difficulté consiste à trouver quelle peut bien être l'énigme ! Une fois ce défi relevé, vous récupérez un code à trois chiffres qui va vous permettre de passer au niveau suivant. Mais pas tout de suite !
Auparavant, entre le premier et le second étage, il vous faudra réussir un petit jeu nommé "On a perdu le cerveau du Président" (il faut savoir que les Anglais considèrent Reagan comme un homme-mécano qui aurait du mal à empêcher ses pièces détachées de tomber...) dans lequel vous devez rassembler tous les éléments de la cervelle de l'infortuné président. Entre le second et le troisième, le jeu se nomme "Short Cut" et consiste à trouver le chemin le plus court entre un machin et un truc que j'aurais bien du mal à vous décrire, car le graphisme est plus que moyen. Une fois le troisième étage terminé, vous arrivez enfin dans la salle de contrôle. Là, il va vous falloir jouer serré, car vous vous trouvez en face de l'ordinateur qui contrôle la base. Premier objectif : comprendre son langage de programmation, le SCUBA (initiales d'une phrase anglaise qui signifie : "langage simple compréhensible par tout le monde !). Ensuite, quand vous êtes bien sûr de l'avoir assimilé, il vous faut écrire un programme pour guider un robot vers le cœur du réacteur afin de relever les barres d'uranium : pas si évident qu'il paraît.

BIEN QUE L'ENSEMBLE RAPPELLE INEVITABLEMENT KRAFTON & XUNK, duquel il est inspiré, on reste quand même sur sa faim, malgré l'abondance d'objets qui meublent les pièces et des couleurs. On trouve des chaises, des fenêtres, des tables, des portes, des miroirs paraboliques, des armoires à bandes magnétiques et des ordinateurs. C'est sur ces derniers qu'il faut résoudre les 6 énigmes qui permettent de changer de niveau. On peut aussi obtenir le plan des salles déjà parcourues, bien utile car à chaque nouvelle partie, un nouveau plan est construit. On peut heureusement sauver des parties en cours.
Ce logiciel est loin d'avoir la finesse et la subtilité d'un Knight Lore ou d'un Alien 8, mais cela est compensé par la diversité des petits jeux qui viennent se greffer sur l'intrigue principale. C'est l'éternel problème du choix entre la qualité et la quantité.

NOTE TECHNIQUE

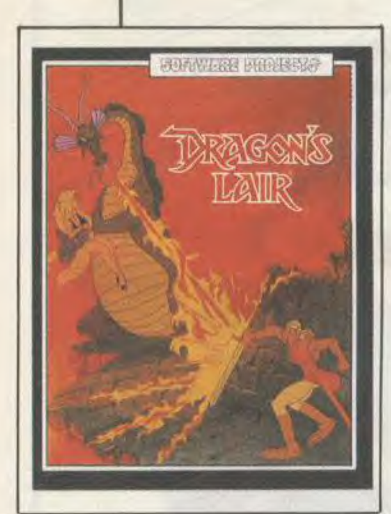
10/20

NOTICE : 10. Un peu succinte.
GRAPHISME : 10. Il y a mieux, mais c'est plus cher.
ANIMATION : 10. Poussive !
SON/BRUITAGE : 8. Malgré la stéréo.
INTERET : 10. On s'en lasse rapidement.
ORIGINALITE : 12. Surtout pour la synthèse vocale (uniquement sur le 6128) et l'idée de la multitude des jeux.
QUALITE/PRIX : 12. Copieux.
AUTRE : 8. Parce que, ben, il manque quelque chose... La classe, peut-être.



DRAGON'S LAIR

SOFTWARE PROJECT



- OYEZ BELLES DAMES ET GENTILS SEIGNEURS ! Je, moi, troubadour du roi, vais vous conter une merveilleuse histoire : la quête amoureuse du prince DIRK et son combat contre l'horreur absolue, le Dragon démoniaque ! Venez donc, Ladies et seigneurs ! Venez jouir, euh... ouïr la grande bravoure du meilleur des chevaliers, qui risqua moultes vies pour l'amour de sa Belle... Le ménestrel pinça les fess..., euh, les cordes de son luth et ce fut le premier chant :

- TIENS, UN DRAGON A ENLEVÉ MA FILLE CHÉRIE, se dit le Roi en lui-même, et à tous ses chevaliers réunis autour de lui. Ses exigences sont terribles : abdiquer ,ou Daphnie, euh... Daphnée, ma tendre fille servira de repas à ses poissons. Devrai-je porter ce soir le deuil de mon royaume ou de ma fille ? Lequel de mes preux chevaliers acceptera de sauver ma fille et le Royaume ? Et arrêtez de baffrer quand je cause ! ! !"
A ces mots, un frisson de frayeur souleva les paupières avinées de l'assistance. Ils avaient, en leur temps, tous fait preuve de courage, mais ils semblaient cette fois terrifiés. L'un d'eux pourtant n'avait pas frémi. Il avait fière allure dans son armure amidonnée et sa cotte de mailles finement tricotée par sa mamie. Un genou à terre et le menton haut, ce qui représentait déjà un exploit, il dit au roi :
- Sire, si vous le permettez, moi, chevalier DIRK, j'irai affronter la Bête. Je jure que je ne reviendrai pas avant d'avoir occis votre fille et marié le Dragon.
- Va, fidèle vassal. Tous mes espoirs sont sur toi. Puisses-tu triompher du Malin et revenir céans, même si tu te trompes un petit peu ! Et commença le chant 2.

DIRK PARTIT EN GRANDE HÂTE. Il prit son épée, son blanc destrier et chevaucha solitaire vers l' antre du dragon (DRAGON'S LAIR). Arrivé devant le ténébreux château, son épée hennit furieusement et prit peur. Dégainant son cheval, à la lame effilée comme une Wilkinson, il s'engagea sur une étrange rampe glacée... [illegible] il torve et la face déformée par des nuits de tarot, plusieurs monstres le regardaient approch[illegible] Le ménestrel arrêta un instant son chant et éclusa un godet dans l'indifférence totale. Il rep[illegible] d'une voix plus forte : VOILÀ, LE TROISIÈME CHANT ! ! Oyez donc mes seigneurs en quels termes DIRK termina sa quê- hips ! sa quête....

AU PRIX DE GRANDS PÉRILS, DE MOULTS DOUBLES AXELS PIQUÉS et de farouches estocades, DIRK atteignit le bout de l'esquimau...,euh, ... de la rampe glacée et dit :
- Waouh ! Le vertige ! Plusieurs fois, j'ai bien cru que ces sales bestioles allaient avoir le dessus. De nombreuses fois aussi, j'ai failli me lait-séchoir dans des gouffres sans fin... Enfin, j'accédai à une planche dominant un puissant fond, euh ... non, un puits sans fond. QUE DIANTRE ! Il ne sera pas dit que le chevalier DIRK puisse passer pour un foie-jaune, sûr, Bill. Je bondis alors sur une plate-forme qui descendait . Pourra que advienne ! ! Horreur ! Un (mauvais) génie de l'air souffla une tornade sur moi. Le seul moyen d'y résister fut d'avancer bravement. Comment ? Qu'est-ce ? Miracle, je fus provisoirement sauvé, grâce à DamartThermolactil, ma fidèle rapière. Arrivé au fond du puits, je crus apercevoir la fin de mes épreuves, mais ce n'était qu'un début, le chemin se divisait en deux et la bi-route jusqu'aux donjons et la princesse captive, était encore longue et ardue. Cent fois, j'ai cru que l'heure de mon trépas était venue. Dieu et ma mère,seuls, savent les périls que j'ai endurés."

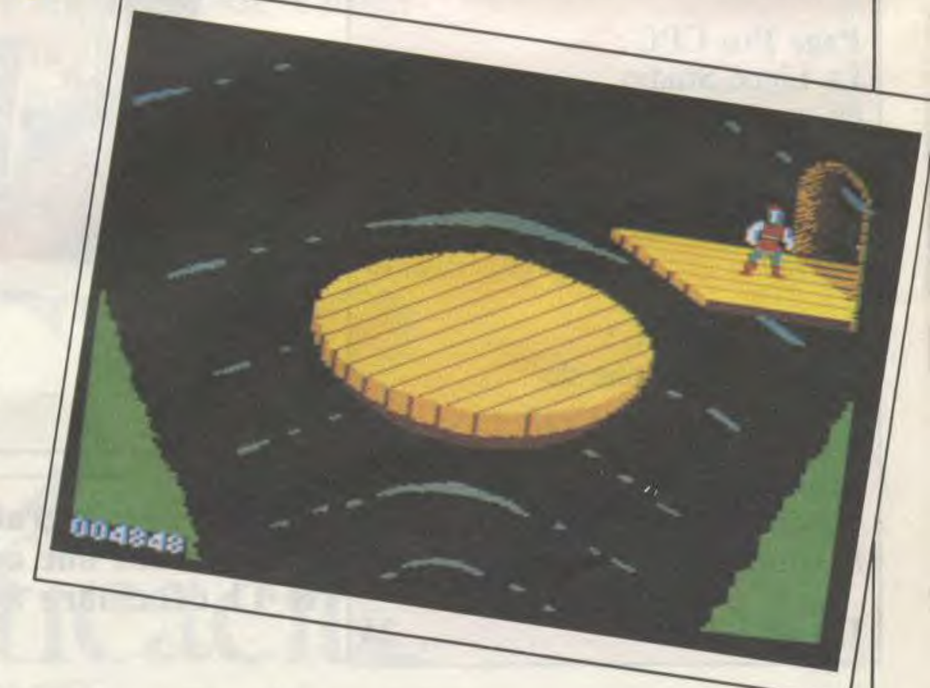
ET CE FUT LE CHANT NEUVIEME. Comme nos voix, Chabada bada bada... Chabada bada bada... Nous interrompons ici, le récit du Ménestrel, pour passer un peu de musique... Les lecteurs qui souhaiteront entendre la suite pourront envoyer dix écus d'or au journal, ils recevront en échange une copie de l'antique parchemin.

L'ADAPTATION SUR MICRO DE DRAGON'S LAIR ÉTAIT SI ATTENDUE que j'ai dû estourbir la moitié de la rédaction pour avoir le privilège de la tester. L'autre moitié tente encore, en ce moment même, des opérations de commando vers mon bureau et je ne sais si je pourrai résister longtemps... Pour ceux qui ne le sauraient pas, DRAGON'S LAIR fut, il y a peu, un énorme succès d'arcade. Graphisme, animation, tout était superbe. Ce fut un triomphe. L'adaptation, par contre, est nettement décevante. Les graphismes sont moyens, sans plus, et l'animation n'a rien d'extraordinaire. Le pauvre DIRK a la figure bien carrée et les bras qui s'agitent comme des bielles de loco. Quant aux monstres, ils sont fades et sans détail. Cela dit, DRAGON'S LAIR est quand même une réussite : premièrement le jeu est on ne peut plus riche. Pas moins de neuf épreuves avant de pouvoir délivrer votre Dulcinée, ces épreuves se chargeant successivement après chaque succès. Deuxièmement, le jeu est prenant. Vous aurez besoin à la fois d'une bonne dose d'adresse et de réflexion pour réussir à éviter les pièges de chaque tableau. Même si aucun d'eux n'est, à priori, infranchissable, il vous faudra beaucoup, beaucoup d'entraînement pour aller jusqu'au bout et vous n'avez que cinq 'DIRK' pour commencer. Croyez-moi, ça ne sera pas de trop ! Si DRAGON'S LAIR avait eu les graphismes de SORCERY et l'animation de CAULDRON, c'eût été le soft du mois.
Avec ses qualités actuelles, il reste un logiciel parmi les autres, même s'il est nettement au-dessus de la moyenne.

NOTE, TECHNIQUE

15/20

NOTICE : 17. En français et très détaillée.
GRAPHISME : 13. Le jeu méritait beaucoup mieux.
ANIMATION : 13. Pas inoubliable, loin de là.
SON/BRUITAGE : 13. Enervant à l'usage.
INTERET : 16. Un jeu très attendu.
ORIGINALITÉ : 15. Pour les épreuves, pas le scénario.
QUALITÉ/PRIX : 15. De longues heures de jeu garanties.
AUTRE : 16. Honni soit qui mal y pense



HIJACK

ELECTRIC DREAMS



NOTE, TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 15. En français, claire et détaillée.
GRAPHISME : 15. Agréable et coloré.
ANIMATION : 15. Fluide, les personnages se déplacent de façon très coulée.
SON/BRUITAGE : 9. Le strict minimum. Sorti des bruits de pas, il n'y a plus grand chose.
INTERET : 16. De la stratégie, de l'action !
ORIGINALITE : 16. Sauvez votre pays en laissant pour une fois vos armes au vestiaire.
QUALITE/PRIX : 15. Pas cher payé pour une rançon.
AUTRE : 16. Seul reproche, la réalité peut parfois dépasser la fiction.

BONJOUR ! ICI CHRISTIE NOCRAINTE, EN DIRECT DU HIJACK, le célèbre organisme de lutte anti-terrorisme. Le directeur de cet honorable établissement a accepté de répondre à quelques questions sur le détournement d'autobus qui fait la une de tous les journaux.
- Monsieur le Directeur, pouvez-vous nous décrire en détail le déroulement de cette affaire ?
- Mais bien entendu, chère Christie. Je dois d'abord vous rappeler que la vocation première du HIJACK est, bien sûr, la lutte contre le terrorisme mais nous essayons dans la mesure du possible d'intervenir de la façon la plus pacifique possible. Pour cela nous travaillons en étroite collaboration avec tous les organismes concernés par la sécurité de l'Etat. C'est-à-dire, la CIA, le FBI et l'armée, mais aussi les différents Corps diplomatiques.
- Quelle fut votre première réaction lorsque vous avez pris connaissance de l'affaire qui nous intéresse ?
- Lorsque l'on se trouve dans ce genre de situation, la première chose à faire est de se renseigner sur les exigences des pirates, sur le groupe auquel ils appartiennent et sur leurs points faibles. C'est le rôle de la CIA de fournir tous ces renseignements, aussi, un de mes premiers réflexes a t-il été de dépêcher un de leurs agents sur les lieux et de commander un examen rapide des archives.
- Nous savons que dans cette affaire, vous étiez en présence de simples malfaiteurs réclamant une forte rançon. Les premières négociations aboutirent à une impasse.
- Les exigences des pirates se révèlaient irréalisables, l'énorme somme demandée devait être réunie par l'Officier des finances dans un laps de temps trop restreint. La situation menaçant de dégénérer, je réussis à convaincre le Président de notre beau pays, les Etats-Unis, d'intercéder auprès des malfaiteurs afin d'obtenir un report de l'échéance. Ce qui, vous vous en souvenez, avait réussi partiellement puisque les pirates, en acceptant de nous laisser un délai supplémentaire, en avait profité pour doubler également le montant de la rançon.
- Vous étiez donc décidé à payer ?
- A vrai dire, à ce moment là, je me trouvais dans une situation délicate. L'opinion publique se montrait mécontente de l'évolution de cette affaire, la diplomatie ne nous menait à rien et le Président lui même montrait quelques signes d'énervement, lui si calme d'ordinaire.
- Et c'est à ce moment que la situation s'est totalement retournée ?
- Effectivement. Alors que les négociations semblaient bloquées, j'établis un plan d'attaque : plusieurs commandos d'interventions prirent discrètement place sur les lieux du drame et, alors que nous étions à un quart d'heure de l'échéance, j'obtins le feu vert du Président pour une action directe. Je me rendis sur les lieux de l'action en hélicoptère et, ayant analysé toutes les données du problème, j'ordonnai le déploiement de mes forces et le feu à volonté ! Boum, on tire sur tout ce qui bouge !
- Décision qui surprit tout le monde , y compris les pirates et les passagers de l'autocar, non ?
- Euh... bien sûr, mais excusez-moi : je crois que mon avion va partir, je vais devoir vous quitter. Voyez-vous, à la suite de cette brillante prestation, notre cher Président m'a fait la grâce d'une promotion dont je rêvais depuis fort longtemps : Ambassadeur extraordinaire au TIBET !

OUI, VOUS ETES EN TRAIN DE LIRE AMSTRADEBDO. Non, votre journal préféré ne s'est pas reconverti dans la presse à sensation. Ce qui précède est la description exacte, ou peu s'en faut, de ce qui vous attend si vous décidez d'explorer le nouveau jeu d'Electric Dreams : HIJACK.
Promu à la direction du département de lutte anti-terroriste, position délicate, ô combien, il vous faudra résoudre une affaire de prise d'otages en faisant preuve de tact et de diplomatie. Les Rambos et autre inspecteurs Cobra devront tourner leur joystick vers d'autres écrans moins pacifiques. Les autres, les ceusses pour lesquels un bon jeu doit aussi comporter une part de stratégie, seront comblés. Hijack réunit avec bonheur réflexion et rapidité d'action : dans le laps de temps fixé par les pirates, vous devrez établir un plan d'action, vous mettre à la recherche de vos collaborateurs pour leur transmettre vos ordres et obtenir du Président l'autorisation de vous rendre en hélicoptère sur le lieu de l'action pour mettre un point final à cette affaire. Vous déplacez votre personnage de bureau en bureau avec un système d'icônes et de menus déroulants, commandés par le clavier ou par un joystick. Par exemple, lorsque vous rencontrez un de vos collaborateurs, vous déplacez le curseur sous l'icône figurant ce personnage et une fenêtre se déroule, affichant les divers ordres que vous pourrez lui donner : simple et efficace. Les graphismes des décors sont bien réalisés et les personnages se déplacent de manière très souple. Seule la sonorisation, réduite à sa plus simple expression, reste décevante. Avec Hijack, vous serez rapidement emporté par le réalisme de la situation, mais attention à la mutation au fin fond du Tibet !



ELEKTRA GLIDE

ENGLISH SOFTWARE



NOTE TECHNIQUE 15/20

NOTICE : 13. En français.
GRAPHISME · 15. Beau mais peu varié.
ANIMATION : 16. Superbe.
SON/BRUITAGE : 16. Pour une fois pas horripilant.
ORIGINALITE : 14. Quand même pas tout neuf.
INTERET : 17. Abus dangereux pour les nerfs.
QUALITE/PRIX : 16. De nombreuses parties.
AUTRE : 17. A fond la caisse.

· DANS NOTRE SÉRIE "BANZAI ou les kamikazes sont de retour ", j'ai la joie sadique de vous présenter aujourd'hui la victime d'un nouveau phénomène de société. Quand je suis entré dans la chambre d'hôpital, j'ai d'abord distingué la poubelle qu'on avait renversée sur le lit. En y regardant de plus près, parmi le tas de bandes blanches et les bouts de coton tachés que j'avais d'abord pris pour des ordures,... ARG, un œil humide me fixait ! La première surprise passée, je m'aperçus que l'œil était brillant et cela me fit plaisir pour son propriétaire. Quand je me suis présenté, il a tout de suite commencé à s'agiter. Le peu de membres dont il avait encore le contrôle remuaient dans tous les sens. Constatant que le propriétaire de l'œil humide avait encore l'usage de la parole, je me suis approché après avoir branché mon micro. Voilà, en exclusivité ce qu'il m'a déclaré :

· C'EST A LA FOIRE QUE TOUT A COMMENCE ! J'allais de manèges en baraques de tir quand soudain j'aperçus un attroupement devant un stand. Le public semblait partagé entre l'envie d'entrer et le désir de fuir. Personne en tout cas ne bougeait. Un homme sur une estrade haranguait la foule : "QUE TOUS LES PERES TRANQUILLES de la 2 CV et les coincés de l'accélérateur passent leur chemin.
Pour relever le défi de la course contre la mort, il faut avoir des nerfs de tungstène et le champignon qui colle au plancher. Vous allez prendre 3 G dans les reins et en voir de toutes les couleurs ! Allez, qui veut tenter sa chance ? Vous monsieur ? Allons-y, installez-vous et bonne chance". Je ne sais pas ce qui m'a poussé à accepter son offre. Le Diable sans doute, je me suis glissé à l'intérieur de l'étroit cokpit et j'ai mis mon casque. Un rapide coup d'œil : indicateur de vitesse, chronomètre, l'essentiel etait là. Je peux voir la route dans d'excellentes conditions : je serre les fesses, j'aspire un grand coup, j'écrase l'accélérateur et vogue la galère !



OH LA LA, ÇA PART COMME UNE FUSEE ! Je ralentirais bien, mais je n'arriverai jamais au bout de la course à temps. Dur de garder la bonne trajectoire dans les virages. En aucun cas pourtant je ne dois ralentir. Au secours, une curieuse sphère se précipite sur moi ! Je braque pour l'éviter, mais j'ai bien l'impression qu'elle me suit. Ça y est, elle me percute, je m'arrête... Il va falloir que j'évite ces sphères à tout prix. Je repars à fond la caisse. Hop, un coup d'œil au chrono : ça va, il me reste encore du temps. Je ne vois toujours pas le tunnel d'arrivée, mais j'ai bon espoir. Virage à droite, je serre au plus juste pour gagner du temps. Virage à gauche.. Quoi ? Qu'est ce que c'est que ce machin ? Maman, une fusée ! Elle parachute des engins bizarres, comme des grands tubes. Ils me barrent la route ! Je braque à fond à gauche, c'est bon, je passe. Ziiiiiiiiip, splaaaatch, merde, j'ai dû toucher quelque chose ! Ma vitesse se rapproche à nouveau de celle d'un escargot lymphatique. Vite, je réaccélérre. Cette fois-ci, c'est bon, le tunnel ne doit plus être loin. Il ne me reste plus que quelques secondes... Ouf, ça y est... Je vais enfin pouvoir arrêter cette course suicidaire. Mais ! Qu'est ce qui se passe ? ? La voiture ne stoppe pas ! Mama mia ! Arrêtez, je veux descendre... Oh non, pas ça... Je suis de nouveau sur la route... Revoilà les sphères... Elles vont encore plus vite ! C'est affreux ! AU SECOURS...

L'HOMME AVAIT CESSÉ DE S'AGITER sous ses bandelettes. Il devait être dans un sale état, les médecins avaient probablement dû suivre un stage spécial sur les "grands nombres et puissances de dix" pour arriver à compter ses fractures. L'œil humide refusant donc toute nouvelle question, l'interview tombait à l'eau. J'ai immédiatement questionné le premier toubib que j'ai rencontré :
- Pourquoi tant de gens relèvent-ils ce défi absurde et suicidaire ?
- Oh alors ça, ne m'en parlez pas ! C'est peut-être à cause du graphisme qui s'obstine à haute-résolutionner durant toute la course. Ou alors, à cause de la super-vitesse de l'animation ! Ils disent tous que pour rester en course il faut aller à une vitesse dingue, que l'on peut à peine contrôler la voiture dans les virages et ils ont l'air d'aimer ça ! A moins que ça ne soit à cause de ces horribles boules qui leur foncent dessus. En plus, il paraît que ce sont des sphères intelligentes, qu'elles suivent leur trajectoire, qu'elles sont en relief et qu'elles tournent sur elles-même. Des fous, tous des fous, ils trouvent ça superbe alors que les trois circuits différents et la difficulté progressive de la course les envoient tous à l'hôpital. Il paraît même qu'ils arrivent à régler le temps de réponse de leurs joysticks pour aller plus vite, toujours plus vite ! Des fous, des malades !
En dernière minute, nous apprenons que les victimes d'ELEKTRA GLIDE présentent de nombreux symptomes communs avec celles de TRAILBLAZER. Même folle vitesse, difficulté comparable, même quasi-impossibilité de détacher les mains du joueur de son joystick. Une affaire à suivre, en tout cas.

U-BERK

Laurent HALGATTE

Commandant d'un glorieux sous-marin, vous devez regagner sain et sauf votre base en infligeant à grands coups de torpilles, un maximum de pertes à l'ennemi.

Mode d'emploi :
Ce programme tourne exclusivement sur modèle 6128. Les règles sont incluses.

```
10 ' ************************
20 ' *                      *
30 ' *        U-BEURK       *
40 ' *                      *
50 ' * Copyright L.HALGATTE *
60 ' *                      *
70 ' ************************
80 '
90 MODE 1:CLEAR:INK 0,0:BORDER 0,0
:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0
100 ORIGIN 0,0
110 '
120 ' REDEFINITION CARACTERES
130 '
140 SYMBOL AFTER 160
150 SYMBOL 160,31,63,127,231,231,2
55,255,255
160 SYMBOL 161,255,255,255,231,231
,63,31
170 SYMBOL 162,248,252,254,231,231
,255,255,255
180 SYMBOL 163,255,255,255,231,231
,254,252,248
190 SYMBOL 165,255,0,0,0,0,0,0,0
200 SYMBOL 166,255,129,129,129,129
,129,129,129
210 SYMBOL 167,32,32,32,32,32,32,4
4,44
220 SYMBOL 168,0,0,0,0,0,127,64,25
5
230 SYMBOL 169,0,0,0,0,0,255,0,255
240 SYMBOL 170,0,0,3,7,15,255,31,2
55
250 SYMBOL 171,44,44,255,255,255,2
55,255,255
260 SYMBOL 172,0,0,0,128,128,255,1
28,255
270 SYMBOL 173,0,0,0,0,0,128,128,2
55
280 SYMBOL 174,0,0,0,0,0,0,0,248
290 SYMBOL 175,252,252,252,248,240
,224,0,0
300 SYMBOL 176,7,15,31,63,63,63,0,
0
310 SYMBOL 177,0,0,127,62,28,8,0,0
320 SYMBOL 178,8,8,8,8,8,8,8,0
330 SYMBOL 179,8,8,8,8,8,8,0,0
340 SYMBOL 180,8,8,8,8,8,0,0,0
350 SYMBOL 181,8,8,8,8,0,0,0,0
360 SYMBOL 182,8,8,8,0,0,0,0,0
370 SYMBOL 183,8,8,0,0,0,0,0,0
380 SYMBOL 184,0,0,0,8,56,252,248,
240
390 SYMBOL 185,0,4,4,30,63,255,255
,255
400 SYMBOL 186,0,0,0,0,12,63,31,15
410 SYMBOL 187,0,0,0,0,0,0,0,7
420 SYMBOL 188,0,0,0,0,0,0,0,224
430 SYMBOL 189,255,255,255,255,255
,255,0,0
440 SYMBOL 190,170,84,168,80,160,8
0,168,84
450 SYMBOL 192,0,0,4,12,28,60,124,
252
460 SYMBOL 193,0,0,32,48,56,60,62,
63
470 SYMBOL 194,0,0,0,16,28,63,31,1
5
480 SYMBOL 195,0,32,32,112,252,255
,255,255
490 SYMBOL 196,0,0,0,0,48,252,248,
240
500 SYMBOL 197,0,0,0,0,0,0,7,7
510 SYMBOL 198,0,0,4,4,14,30,255,2
55
520 SYMBOL 199,0,0,0,0,0,0,240,240
530 SYMBOL 200,0,0,0,0,0,0,15,15
540 SYMBOL 201,0,0,32,32,112,120,2
55,255
550 SYMBOL 202,0,0,0,0,0,0,224,224
560 SYMBOL 203,0,0,0,6,30,62,60,12
0
570 SYMBOL 204,0,0,0,96,120,124,62
,30
580 SYMBOL 205,0,0,126,126,126,126
,126,126
590 SYMBOL 206,60,153,219,255,255,
219,153,60
600 SYMBOL 208,248,248,248,248,248
,248,248,248
610 SYMBOL 209,124,124,124,124,124
,124,124,124
620 SYMBOL 210,62,62,62,62,62,62,6
2,62
630 SYMBOL 211,31,31,31,31,31,31,3
1,31
640 SYMBOL 212,0,0,0,0,0,0,3,7
650 SYMBOL 213,0,0,0,0,0,224,240,2
51
660 SYMBOL 214,0,0,0,0,0,0,0,240
670 SYMBOL 215,8,16,7,31,63,127,23
6,219
680 SYMBOL 216,63,126,255,255,255,
255,255,255
690 SYMBOL 217,248,92,46,130,224,2
48,252,222
700 SYMBOL 218,3,3,3,6,0,0,0,0
710 SYMBOL 219,215,79,95,60,57,121
,233,153
720 SYMBOL 224,0,0,0,126,126,90,90
,90
730 SYMBOL 225,126,90,90,90,219,15
3,153,153
740 SYMBOL 226,0,1,1,1,255,7,7,31
750 SYMBOL 227,153,153,25,25,153,2
19,219,255
760 SYMBOL 228,0,224,224,224,224,2
24,224,248
770 SYMBOL 229,127,112,255,224,224
,224,224,224
780 SYMBOL 230,255,24,219,24,24,24
,24,24
790 SYMBOL 231,254,14,255,7,7,7,7,
7
800 SYMBOL 232,1,3,3,3,7,5,13,13
810 SYMBOL 233,0,128,128,128,192,6
4,96,96
820 SYMBOL 234,13,125,29,127,229,1
93,193,193
830 SYMBOL 235,112,112,112,252,14,
6,6,6
840 SYMBOL 236,0,4,0,9,0,0,2,0
850 SYMBOL 237,2,0,72,1,36,0,68,17
860 SYMBOL 238,0,0,32,0,128,16,64,
1
870 SYMBOL 239,32,2,8,72,5,18,68,2
880 SYMBOL 240,165,54,42,174,121,2
13,136,85
890 SYMBOL 241,32,0,80,64,138,16,1
12,196
900 SYMBOL 242,53,29,12,2,7,24,0,2
910 SYMBOL 243,44,171,125,109,190,
106,173,148
920 SYMBOL 244,144,224,128,48,192,
96,128,192
930 SYMBOL 245,2,16,4,0,0,0,0,0
940 SYMBOL 246,18,64,8,0,0,0,0,0
950 SYMBOL 247,0,36,0,8,0,0,0,0
960 SYMBOL 248,150,73,74,169,90,57
,188,26
970 SYMBOL 249,255,255,255,254,252
,156,140,8
980 SYMBOL 250,207,201,237,224,240
,184,88,76
990 SYMBOL 251,0,128,0,128,0,0,0,0
1000 '
1010 ' INITIALISATION VARIABLES
1020 '
1030 A$=CHR$(168)+CHR$(169)+CHR$(1
69)+CHR$(170)+CHR$(171)+CHR$(172)+
CHR$(169)+CHR$(169)+CHR$(173)+CHR$
(174)
1040 b$=CHR$(176)+CHR$(189)+CHR$(1
89)+CHR$(189)+CHR$(189)+CHR$(189)+
CHR$(189)+CHR$(189)+CHR$(189)+CHR$
(189)+CHR$(175)
1050 SC=0:TORP=18:FUEL=6:PASS=0:RA
TE=0:MD=3:FPASS=0:TPASS=0:TRATE=0:
RE=1000
1060 '
1070 ' PRESENTATION
1080 '
1090 MOVE 0,175:DRAW 639,175,2:MOV
E 1,5:FILL 2
1100 ORIGIN 145,175
1110 DEG:MOVE 0,80
1120 FOR L=-90 TO 90 STEP 10
1130 DRAW 80*SIN(L),80*COS(L),1
1140 NEXT
1150 MOVE 80*SIN(-90),80*COS(-90):
DRAW 80*SIN(90),80*COS(90),1
1160 MOVE 0,60:FILL 1:MOVE -50,40:
FILL 1
1170 PEN 1:PAPER 2:LOCATE 5,15:PRI
NT"__________":LOCATE 6,16:PRINT"_
_______"
1180 LOCATE 7,17:PRINT"______":LOC
ATE 8,18:PRINT"____"
1190 LOCATE 9,19:PRINT"__":LOCATE
9,20:PRINT CHR$(187);CHR$(188)
1200 INK 2,11:INK 3,0:INK 1,6:BORD
ER 1
1210 PEN 3:PAPER 2:LOCATE 20,19:PR
INT CHR$(167):LOCATE 16,20:PRINT A
$:LOCATE 15,21:PRINT B$
1220 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1230 FOR b=1 TO 2:SOUND 6,35,15,14
:LOCATE 20+b,17:PRINT ".":FOR i=0
TO 500:NEXT:NEXT
1240 SOUND 6,35,50,15:LOCATE 23,17
:PRINT"_":FOR i=0 TO 1000:NEXT:LOC
ATE 21,17:PRINT"   "
1250 PEN 2:PAPER 3:FOR J=5 TO 9:LO
CATE 15,J:PRINT CHR$(207):NEXT
1260 FOR J=5 TO 9:LOCATE 17,J:PRIN
T CHR$(207):NEXT:LOCATE 16,9:PRINT
 CHR$(207):FOR I=0 TO 1000:NEXT
1270 PEN 3:PAPER 2:FOR b=1 TO 5 ST
EP 2:SOUND 6,35,15,14:LOCATE 20+b,
17:PRINT "._"
1280 FOR i=0 TO 500:NEXT:SOUND 6,3
5,50,14:FOR i=0 TO 500:NEXT:NEXT
1290 FOR i=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 2
1,17:PRINT "          ":PEN 2:PAPER 3
1300 LOCATE 19,9:PRINT CHR$(207)
1310 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1320 PEN 3:PAPER 2:SOUND 6,35,50,1
4:LOCATE 21,17:PRINT"_":FOR i=0 TO
 500:NEXT
1330 FOR b=1 TO 3:SOUND 6,35,15,14
:LOCATE 22+b,17:PRINT ".":FOR i=0
TO 500:NEXT:NEXT
1340 FOR i=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 2
1,17:PRINT"       ":PEN 2:PAPER 3
1350 FOR J=5 TO 9:LOCATE 21,J:PRIN
T CHR$(207):NEXT
1360 FOR J=5 TO 9 STEP 2:LOCATE 22
,J:PRINT CHR$(207):NEXT
1370 FOR J=6 TO 8 STEP 2:LOCATE 23
,J:PRINT CHR$(207):NEXT:LOCATE 23,
7:PRINT CHR$(190)
1380 LOCATE 23,5:PRINT CHR$(223):L
OCATE 23,9:PRINT CHR$(220)
1390 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1400 PEN 3:PAPER 2:SOUND 6,35,15,1
4:LOCATE 21,17:PRINT".":FOR i=1 TO
 1000:NEXT
1410 LOCATE 21,17:PRINT"  ":PEN 2:
PAPER 3
1420 FOR J=5 TO 9:LOCATE 25,J:PRIN
T CHR$(207):NEXT:FOR J=5 TO 9 STEP
 2:LOCATE 26,J:PRINT CHR$(207):NEX
T
1430 FOR J=5 TO 9 STEP 4:LOCATE 27
,J:PRINT CHR$(207):NEXT
1440 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1450 PEN 3:PAPER 2:FOR b=1 TO 2:SO
UND 6,35,15,14:LOCATE 20+b,17:PRIN
T ".":FOR i=0 TO 500:NEXT:NEXT
1460 SOUND 6,35,50,15:LOCATE 23,17
:PRINT"_":FOR i=0 TO 1000:NEXT:LOC
ATE 21,17:PRINT"    ":PEN 2:PAPER
3
1470 FOR J=5 TO 9:LOCATE 29,J:PRIN
T CHR$(207):NEXT
1480 FOR J=5 TO 9:LOCATE 31,J:PRIN
T CHR$(207):NEXT:LOCATE 30,9:PRINT
 CHR$(207)
1490 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1500 PEN 3:PAPER 2:SOUND 6,35,15,1
4:LOCATE 21,17:PRINT".":FOR I=0 TO
 500:NEXT
1510 SOUND 6,35,50,14:LOCATE 22,17
:PRINT"_":FOR I=0 TO 500:NEXT
1520 SOUND 6,35,15,14:LOCATE 23,17
:PRINT".":FOR I=0 TO 1000:NEXT
1530 LOCATE 21,17:PRINT"    ":PAPE
R 3:PEN 2
1540 FOR J=5 TO 9:LOCATE 33,J:PRIN
T CHR$(207):NEXT:FOR J=5 TO 7 STEP
 2:LOCATE 34,J:PRINT CHR$(207):NEX
T
1550 LOCATE 35,5:PRINT CHR$(223)
1560 FOR J=8 TO 9:LOCATE 35,J:PRIN
T CHR$(207):NEXT:LOCATE 35,7:PRINT
 CHR$(190)
1570 LOCATE 35,6:PRINT CHR$(207)
1580 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1590 PEN 3:PAPER 2:SOUND 6,35,50,1
4:LOCATE 21,17:PRINT"_"
1600 FOR i=0 TO 500:NEXT:SOUND 6,3
5,15,14:LOCATE 22,17:PRINT".":FOR
i=0 TO 500:NEXT
1610 SOUND 6,35,50,14:LOCATE 23,17
:PRINT"_":FOR i=0 TO 1000:NEXT:LOC
ATE 21,17:PRINT"    ":PEN 2:PAPER
3
1620 FOR J=5 TO 9:LOCATE 37,J:PRIN
T CHR$(207):NEXT:LOCATE 38,7:PRINT
 CHR$(207):LOCATE 38,6:PRINT CHR$(
222)
1630 LOCATE 39,5:PRINT CHR$(207):L
OCATE 39,6:PRINT CHR$(220)
1640 FOR J=8 TO 9:LOCATE 39,J:PRIN
T CHR$(207):NEXT:LOCATE 39,7:PRINT
 CHR$(223)
1650 LOCATE 20,11:PRINT CHR$(164);
"  L.HALGATTE"
1660 FOR I=0 TO 1500:NEXT
1670 PEN 3:PAPER 2
1680 LOCATE 20,19:PRINT " ":LOCATE
 16,20:PRINT "          ":LOCAT
E 15,21:PRINT "           "
1690 LOCATE 21,20:PRINT CHR$(167):
LOCATE 17,21:PRINT a$
1700 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1710 LOCATE 21,20:PRINT " ":LOCATE
 17,21:PRINT "          "
1720 LOCATE 22,21:PRINT CHR$(167)
1730 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1740 LOCATE 22,21:PRINT " "
1750 FOR i=0 TO 700:NEXT i
1760 FOR I=30 TO 22 STEP -1
1770 LOCATE I,20:PRINT CHR$(192)
1780 FOR T=0 TO 300:NEXT
1790 LOCATE I,20:PRINT" "
1800 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 T
HEN 1920
1810 NEXT
1820 FOR I=22 TO 30
1830 LOCATE I,20:PRINT CHR$(193)
1840 FOR T=0 TO 300:NEXT
1850 LOCATE I,20:PRINT" "
1860 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 T
HEN 1920
1870 NEXT
1880 GOTO 1760
1890 '
1900 ' REGLE DU JEU
1910 '
1920 PAPER 0:CLS:INK 0,11:BORDER 1
:INK 1,0:PEN 1:LOCATE 8,8:PRINT"**
 REGLE DU JEU (O/N) ? **"
1930 IF INKEY(34)=0 THEN 1940 ELSE
 IF INKEY(46)=0 THEN 2560 ELSE 193
0
1940 CLS
1950 LOCATE 9,5:PRINT"**** REGLE D
U JEU ****"
1960 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous
etes le commandant d'un sous-marin
."
1970 PRINT "En vous frayant un che
min a travers les"
1980 PRINT:PRINT "convois ennemis,
 vous avez pour mission"
1990 PRINT:PRINT"de regagner votre
 base en infligeant"
2000 PRINT:PRINT"un maximum de per
tes a l'ennemi."
2010 PRINT:PRINT"Vous disposez au
depart du plein de "
2020 PRINT:PRINT"carburant.Vous et
es egalement arme "
2030 PRINT:PRINT"de 18 torpilles."

2040 WHILE INKEY(47)=-1:WEND:CLS
2050 LOCATE 9,5:PRINT"**** REGLE D
U JEU ****"
2060 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Votre
 grade est le plus eleve a bord; "
2070 PRINT:PRINT "il vous faudra r
ester digne de vos"
2080 PRINT:PRINT "fonctions pour p
ouvoir esperer rentrer"
2090 PRINT:PRINT "a la base."
2100 PRINT:PRINT"Des plateformes d
e ravitaillement en "
2110 PRINT:PRINT"carburant et en m
unitions apparaitront"
2120 PRINT:PRINT"regulierement.Pou
r pouvoir beneficier"
2130 PRINT:PRINT"de ce ravitaillem
ent,vous devrez"
2140 WHILE INKEY(47)=-1:WEND:CLS
2150 LOCATE 9,5:PRINT"**** REGLE D
U JEU ****"
2160 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"coule
r le bateau ennemi se dirigeant"
2170 PRINT:PRINT"vers la plateform
e avant qu'il n'y "
2180 PRINT:PRINT"parvienne.Si par
malheur il y parverait"
2190 PRINT:PRINT"il ferait explose
r la plateforme.Dans "
2200 PRINT:PRINT"ce cas, votre seu
l recours serait la"
2210 PRINT:PRINT"prochaine platefo
rme...si vous y"
2220 PRINT:PRINT"parveniez !"
2230 WHILE INKEY(47)=-1:WEND:CLS
2240 LOCATE 9,5:PRINT"**** REGLE D
U JEU ****"
2250 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"En ca
s d'echec au ravitaillement ainsi"
2260 PRINT:PRINT"qu'a la suite de
tirs trop hasardeux"
2270 PRINT:PRINT"contre l'ennemi,v
ous descendrez en "
2280 PRINT:PRINT"grade.Si vous per
dez vos 3 medailles,"
2290 PRINT:PRINT"vous ne pourrez p
as rentrer a la base !"
2300 PRINT:PRINT"Surveillez egalem
ent votre carburant !"
2310 PRINT:PRINT"La distance par r
apport a la base"
2320 PRINT:PRINT"s'affiche dans le
 radar."
2330 WHILE INKEY(47)=-1:WEND:CLS
2340 LOCATE 9,5:PRINT"**** REGLE D
U JEU ****"
2350 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous
pourrez remonter en grade en "
2360 PRINT:PRINT"reussissant la ph
ase de ravitaillement.":PRINT
2370 PRINT:PRINT "      BATEAU DETR
UIT           50 PTS"
2380 PRINT:PRINT "      SOUS-MARIN
              100 PTS"
2390 PRINT:PRINT "      APPARITION
PLATEFORME  200 PTS"
2400 PRINT:PRINT "      RAVITAILLEM
ENT REUSSI  500 PTS"
2410 PRINT:PRINT:PRINT "Votre scor
e s'affiche a gauche du "
2420 PRINT:PRINT"periscope et le r
ecord en bas a droite."
2430 WHILE INKEY(47)=-1:WEND:CLS
2440 LOCATE 9,5:PRINT"**** REGLE D
U JEU ****"
2450 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous
deplacez le viseur avec les "
2460 PRINT:PRINT"touches du curseu
r ou avec le joystick"
2470 PRINT:PRINT"et vous tirez ave
c la barre"
2480 PRINT:PRINT"d'espacement ou a
vec le bouton de tir."
2490 PRINT:PRINT"Appuyez sur [SPAC
E] puis patientez "
2500 PRINT:PRINT"quelques instants
.Des l'apparition du"
2510 PRINT:PRINT"decor, appuyez un
e nouvelle fois."
2520 WHILE INKEY(47)=-1:WEND
2530 '
2540 ' DECORS JEU
2550 '
2560 CLS:INK 2,20:INK 3,20:INK 1,2
0:BORDER 20:INK 0,20:PAPER 0:FOR I
=1 TO 3:FOR J=21 TO 25
2570 PEN 2:LOCATE J,I:PRINT CHR$(1
43):NEXT:NEXT
2580 LOCATE 12,4:PRINT CHR$(160):L
OCATE 35,4:PRINT CHR$(162):LOCATE
35,18:PRINT CHR$(163):LOCATE 12,18
:PRINT CHR$(161)
2590 FOR I=13 TO 34:LOCATE I,4:PRI
NT CHR$(143):NEXT
2600 FOR I=13 TO 34:LOCATE I,18:PR
INT CHR$(143):NEXT
2610 FOR I=5 TO 17:LOCATE 12,I:PRI
NT CHR$(143):NEXT
2620 FOR I=5 TO 17:LOCATE 35,I:PRI
NT CHR$(143):NEXT
2630 FOR I=10 TO 12:FOR J=3 TO 11:
LOCATE J,I:PRINT CHR$(143):NEXT:NE
XT
2640 FOR I=10 TO 12:FOR J=36 TO 40
:LOCATE J,I:PRINT CHR$(143):NEXT:N
EXT
2650 FOR I=19 TO 23:FOR J=22 TO 24
:LOCATE J,I:PRINT CHR$(143):NEXT:N
EXT
2660 FOR I=15 TO 22:FOR J=3 TO 10:
LOCATE J,I:PRINT CHR$(143):NEXT:NE
XT
2670 LOCATE 3,15:PRINT CHR$(160):L
OCATE 10,15:PRINT CHR$(162):LOCATE
 10,22:PRINT CHR$(163):LOCATE 3,22
:PRINT CHR$(161)
2680 PAPER 1:FOR J=2 TO 7:LOCATE 4
,J:PRINT CHR$(166):NEXT:PAPER 0:LO
CATE 4,8:PRINT CHR$(165)
2690 PAPER 3:FOR J=2 TO 7:LOCATE 8
,J:PRINT CHR$(166):NEXT:PAPER 0:LO
CATE 8,8:PRINT CHR$(165)
```

Suite page 19



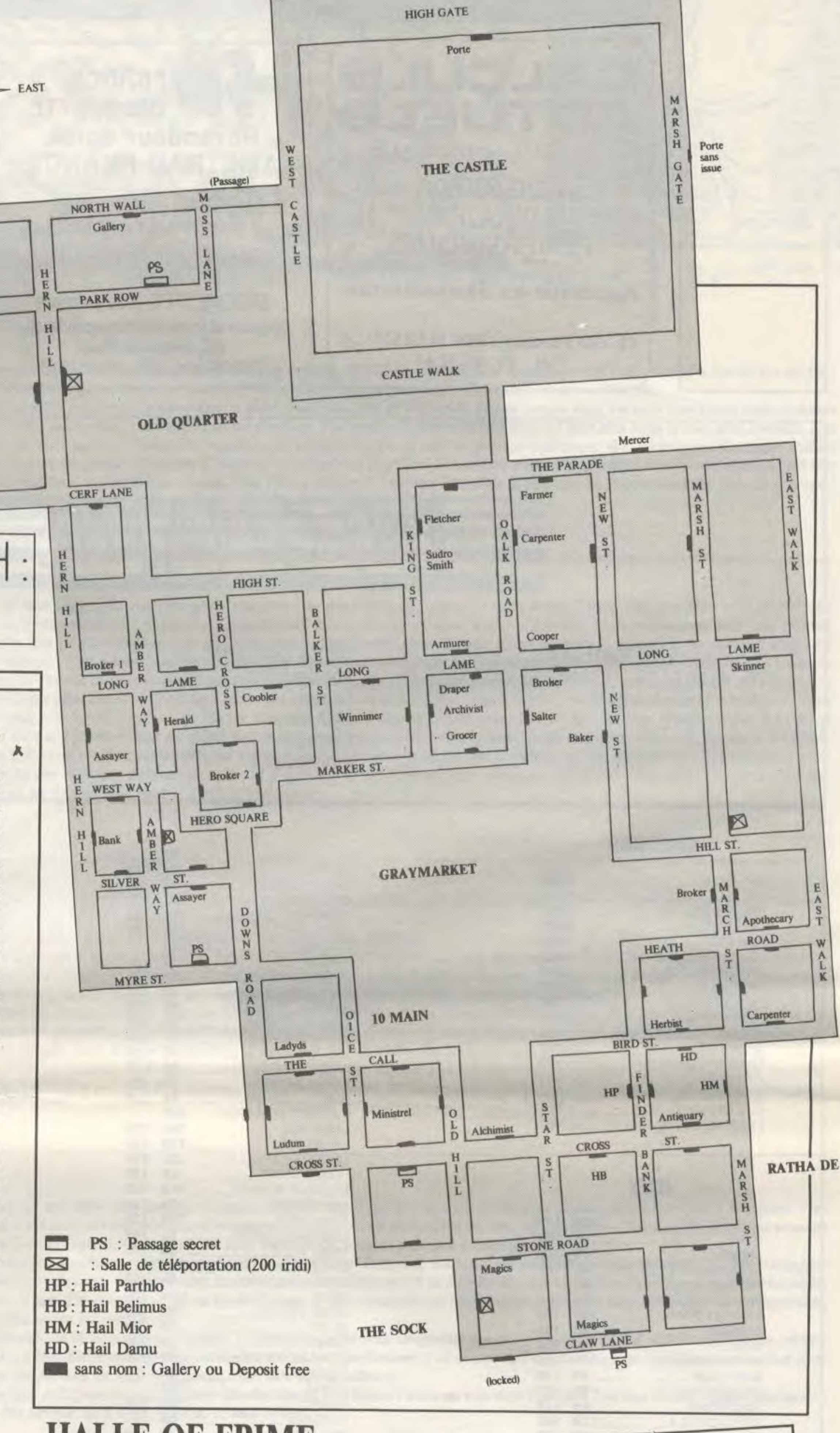
DEMAIN, DÈS L'AUBE...

- Ladies et Seigneurs de l'Aventure, mes hommages affectueux !... Aventuriers novices, mes encouragements sincères et incitatifs ! ...
"Je voudrais bien commencer un jeu d'aventure, nous écrit " Eric MAJEROWICZ, de Savigny, mais il y en a peu en Français...".
Dans sa grande bonté, son Inéffable Douceur, le Chef bien aimé, te fait parvenir "SRAM" et "LE PACTE", et traduit illico ton message aux éditeurs : Bon Dieu ! Qu'est-ce que vous attendez, bandes de limaces hémiplégiques, pour nous sortir des logiciels à la louche, comme le font les buveurs de thé et les mâcheurs de gomme ?
- "Permettez, me souffle de sa voix rauque et sensuelle, la divine Jocelyne Peabody, permettez-moi de citer quelques titres tout à fait issus de la tradition gallo-romaine, je veux parler de :
SRAM, l'incontestable
ZOMBIE. le tout-icône
ORPHEE, le sonore trapu
TOP SECRET, LE PACTE, les petits nouveaux L'APPRENTI SORCIER, MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE, VERA CRUZ, DANSE MACABRE, LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE, INTERIEUR, parmi les petits anciens."
- "Cher docteur Peabody, vous êtes, comme toujours, dans le vrai, ils existent, ils sont en français, ils tentent de faire preuve d'originalité, et les derniers sont très réussis. Néanmoins, les commençants se sont souvent trouvés rebutés par la rigidité de l'analyseur de syntaxe, par la lenteur de l'affichage, le graphisme moyen, et le scénario très conventionnel.
Pourtant, un jeu comme " INTERIEUR ", qui ne brille ni par la richesse des lieux et des décors, (2 ou 3 pièces seulement), ni par la facilité de saisie des mots (vocabulaire assez pauvre), se révèle être une aventure passionnante, dégageant du mystère, de l'angoisse, du danger, bref, un parfum subtil d'aventure, qui vous implique complètement. Cela tend à prouver, que si tous les éléments cités, affichage, graphisme, vocabulaire, animation... sont utiles, aucun n'est impérativement indispensable, à condition de disposer d'un scénario béton ! Les anglo-saxons ont très bien compris cette problématique, puisqu'ils éditent des jeux entièrement en mode texte ! (chez Level 9)."
- "Porridge me permettre d'abonder dans votre sens, and perhaps, vous donner un modèle à suivre, pour inciter les lecteurs à pratiquer l'Aventure et la langue de Shakespeare, qui est en quelque sorte, incontournable, comme on dit chez les blécas ?"
- "Je vous en prie, Colonel Hubert, Allez-y ."
- "Le jeu dont je vais vous entretenir s'appelle **MINDSHADOW** de chez Activision. L'originalité première de cette production est de présenter un programme d'apprentissage (tutorial), muni d'un mini-scénario, pour comprendre ce qu'est une Aventure, et qui est parfaitement adaptable à d'autres jeux.
Vous êtes le héros de l'histoire, l'ordinateur est vos yeux (graphisme), votre voix (syntaxe), vos bras (objets), vos jambes (déplacement). Il faudra explorer les divers lieux et résoudre un certain nombre de puzzles logiques.
First, vous devez communiquez. Soyez simple, tapez : [JE PARLE A LA FEMME], plutôt que : [JE M'ADRESSE A LA NYMPHETTE BIEN ROULEE ACCOUDEE AU BAR]. (Après tout, euh..., ce n'est qu'une machine !). "Mindshadow", accepte des phrases complexes, séparées par [THEN], [AND], ou des espaces [N N E O], et même quelques pronoms, par exemple : [take map and read it] (prends la carte et lis-la).
Second, vous devez rassembler le maximum d'indices et pour ce faire, lire attentivement les descriptions et regarder attentivement les images, car des faits insignifiants peuvent se révéler être des indications indispensables.
Certains objets n'apparaîtront que si vous avez, au préalable, examiné l'environnement. Ainsi, si vous fouillez l'homme endormi, par exemple, une nouvelle description apparaîtra alors, disant : "Il a un chapeau et 210 ".
La description suivante : "C'est un endroit luxuriant, où la végétation déborde de toute part et où les vignes s'enchevêtrent et se mêlent dans un enchantement multicolore.", sera une incitation à peine voilée pour saisir tout ce qui peut servir à se balancer, à attacher où à taper."
- "Serait-ce des indications de jeu pour MINDSHADOW, que vous glissez subrepticement, Colonel ?"
- " Vous êtes perspicace, mon cher, and vous raisonnez juste.
Third, il reste à dire ce qu'est un puzzle. Et bien, c'est résoudre une situation, en assemblant différents éléments dispersés dans le jeu. L'exemple donné dans le programme tuteur est le suivant : vous rentrez dans un bar. Vous parlez au tenancier, qui vous donne un indice : l'île .Vous sortez du bar non sans avoir ramassé une corde. Arrivé près d'un magasin, vous examinez les alentours et découvrez une hache. Poursuivant votre chemin, vous arrivez au bord de la mer, et, observant la mer, vous découvrez... l'île, of course , fellows ! Votre première tentative pour la rejoindre, se soldera par un échec humide, car franchir le bras de mer qui vous sépare de l'île, à la nage, est au dessus de vos forces ! Vous vous reposez donc sous un grand arbre en pensant à l'équation :
CORDE + HACHE + X ? = ILE .
Quelques secondes ou quelques heures plus tard, vous penserez à tailler les arbres pour fabriquer un radeau et vous aurez résolu ce puzzle."
- "Si je puis me permettre, nous susurre le professeur Jocelyne Peabody, en agitant des cils longs comme une interro de physique, j'ajouterai que **MINDSHADOW** en lui-même est très intéressant, et qu'il possède dix COMMANDES auxquelles on accède par des touches pré-programmées et donnant un confort de jeu appréciable et qu'on ne trouve dans aucune autre production :

0 : revoir les 25 dernières lignes tapées
1 : répéter la dernière entrée
2 - 3 : sauvegarder et charger jusqu'à 10 parties différentes
4 - 5 : sauvegarder et charger instantanément la partie en cours, avant une action particulièrement audacieuse, par exemple
6 : aide du "CONDOR"7 : se rappeler de... Chaque fois un objet ou un fait particulier, peut vous faire souvenir d'un événement enfoui dans votre subconscient
8 - 9 : lâcher - prendre un objet

- "Le Condor ?, interroge Sir Hubert, c'est un homme particulièrement fatigué, est-il ?"
- "Nenni, Colonel, c'est le plus rare des zosiaux, le dernier d'une longue lignée bien plus vieille que les Dinosaures, les Mastodontes et les grands Mammouths laineux aujourd'hui disparus. Mais, vous savez, la crise,... Ce légendaire oiseau royal s'est donc reconverti dans un domaine actif et porteur : l'Informatique ! Jeebs, son serviteur fidèle, toujours prêt à tendre un kleenex secourable pour essuyer le long bec crochu et les yeux rougis de visionnaire de son maître, nous rappelle que : "Sur Terre, aucune autre envergure ne porte une ombre aussi grande que la sienne". "C'est vrai, ajoute le Condor lui-même, je suis un Mythe vivant, je suis la Clairvoyance, et je sème la Sagesse à tous vents comme la dame de chez Larousse ! " " Cerveaux mous d'animaux déplumés, je vous accorderai mon aide, 3 fois, aussi, ne m'appelez que quand vous serez complètement dans la m... élasse !"
- "Oh, I see. Et le jeu itself ?"
- "Simple, il suffit de répondre à quelques questions banales : qui suis-je ? où suis-je ? où vais-je ? Mais je ne dévoilerai plus rien d'autre sur cette sympathique histoire, bien ficelée, bien dessinée, pleine d'humour et de charme et si vous ne butez pas trop sur le vocabulaire, nul doute qu'on ne vous retrouve, hagard, à l'aube...

DUN DARACH : LE PLAN



HALLE OF FRIME

Oyez ! Oyez ! Roulement de tambour. Oyez ! Oyez, gentes dames et jolis damoiseaux. C'est le héraut qui vous parle. Proclamation du château : en ce jour de l'an de grâce 1986, et par ordre de notre illustrissime et vénéré chef, sont intronisés à la condition de Seigneur de l'Aventure et entrent dans le fief " HALLE OF FRIME ", les ci-devant Seigneurs :

CHEZEAU Thierry, 3, Place Jules Carpentier, 78 VOISIN-LE-BRETONNEUX. TEL : (16) 30 43 O2 60.
A résolu : AIGLE D'OR, L'HERITAGE, LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE.

PAMBRUN Pascal, 11, Square Albert-Camus, 78190 TRAPPES.
A résolu : ORPHEE, JEWELS OF BABYLONE.

SEMLALI EL HABIB, 4, rue Saint Exupéry, Bât. B, 71100 CHALON/SAONE. TEL : (16) 85 41 24 82.
A résolu : BATMAN, CRAFTON ET XUNC, LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE.

COUPET Serge, 22, rue Pasteur, 34500 BEZIERS TEL : (16) 67 76 04 85
A résolu : ORPHEE, ZOMBI, SRAM.

GREGOIRE Jean-Philippe, 8, Impasse des Issambres, 30400 VILLENEUVE les AVIGNON. TEL : (16) 90 25 59 13.
A résolu : MYSTERE DE KIKEKANKOI, ORPHEE, FOREST AT WORLD'S END, MESSAGE FROM ANDROMEDA, ATLANTIS, JEWELS OF BABYLONE (en anglais), SORCERY.

MARGUERIER Alain, 24, Boulevard Manen 13013 MARSEILLE.
A résolu TONY TRUAND

Si vous souhaitez, vous aussi, entrer dans "Halle of frime" et contacter directement les fanatiques passionnés, comme vous, par les jeux d'aventure, remplissez le bulletin ci-contre. Toutes les semaines, nous publierons les noms et adresses des candidats élevés au rang de Seigneurs de l'Aventure. Leur boîte aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
AGE : ....
ADRESSE : ....
Tél. : ....

CROCOBOUTIQUES

CALCULS ACTUELS
informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44



Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD professionnel
AMSTRAD Familial
PRODUITS INFORMATIQUES
divers
DISQUETTES tous formats
Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
659008 Lyon - Tél. : 78.01.79.63

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES
Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD FRANCE

L I M

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES

Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD

Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : **47.27.29.00**



Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
Produits Informatiques divers

34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28



l'espace le plus micro de Paris !

Prix Club ! ! !

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél. 43.21.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. 42.96.93.95.
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h.

ESAT SOFTWARE

Ouverture d'un magasin
spécialisé AMSTRAD.
Des prix extraordinaires pour
une gamme de jeux incroyables.
Un programmeur à votre écoute.

55 - 57 rue du Tondu
33000 BORDEAUX
Tél. 56.96.35.23.

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 m
Parking à 20 m

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique
à consulter

Plusieurs centaines de logiciels
en essai sur place

Possibilité de crédit

AMSTRAD

CPC 464 MC	2680
CPC 464 C	3980
CPC 6128 MC	3990
CPC 6128 C	5290
PCW 8256	5920
PCW 8512	7680
LECTEUR DISK DD1	1990
LECTEUR DISK FD1	1790
CRAYON OPTIQUE	290
SYNTH VOCALE	490
MODEM DIGITELEC	1490
SOURIS	690
CRAYON OPTIQUE DKT	190
EXTENSION 64K RAM	450
EXTENSION 256K RAM	890
SILICON DISK	990
EXT 256K POUR PCW	590

JEUX

3D GRAND PRIX	89	139
5e AXE	169	185
AIRWOLF	89	125
ALIEN HIGHWAY	89	129
ASPHALT	94	129
BALLBLAZER	94	129
BATAILLE D'ANGL	109	190
BATMAN	89	133
BIGGLES	94	139
BILLY BANLIEUE	129	166
BOMB JACK	89	139
BOULDER DASH 3	99	159
CAULDRON II	89	119
COLOS CHESS 4	114	165
COMMANDO	89	139
COMPUTER 10 T 2	94	189
CONTAMINATION	109	190
CRAFTON ET XUNK	109	186
DAMBUSTER	99	145
DANDARE	99	129
DESERT FOX	89	139
DRAGON'S LAIR	89	139
EDEN BLUES	109	186
ELITE	139	210
EQUINOX	109	159
FAIRLIGHT	94	145
FLIGTER PILOT	89	129
GALVAN	89	139
GHOST'N'GOBLINS	89	135
GOLD HITS	109	129
GRAND PRIX 500cc	109	149
GREEN BERET	89	135
GUNFRIGHT	89	
HACKER	99	159
HEAVY ON MAGIC	94	165
HIGHLANDER	89	139
HIGHWAY ENCOUNTER	99	139
IMPOSSIBLE MISS	94	159
JACK THE NIPPER	89	119
JEUX SANS FR	89	139
KNIGHT GAMES	89	125
KNIGHT RAIDERS	89	135
KUNG FU MASTER	89	135
L'AFFAIRE VERA CRUZ	195	
L'HERITAGE	169	169
L'HERITAGE 2	129	169
LA GESTE D'ARTILLAC	239	239
LEADER BOARD	89	139
MACADAM BUMPER	119	169
MANDRAGORE	195	249
MARACAIBO	129	175
MARMAID MADNESS	89	139
MIAMI VICE	85	139
MINES DU ROI AQUANTUS	125	175
MISSION ELEVATOR	99	155
MOVIE	89	139
MUSIC SYSTEM	165	239
NEXOR	89	139
NEXUS	89	145
NICK FALDO'S OPEN GOLF	99	139
NODES OF YESOD	99	139
NOMAD	109	
PACIFIC	109	139
PAPERBOY	89	139
PING PONG	79	139
PSI 5 TC	95	
RAMBO	79	139
REBEL PLANET	89	139
RESCUE ON FRACTALUS	89	139
RETURN OF EXPL FIST	99	139
REVOLUTION	99	139
ROBBOT	109	169
ROOMTEN	89	139
SABOTEUR	89	139
SAI COMBAT	89	139
SAMANTHA FOX	89	139
SAPIENS	119	169
SCRABBLE	169	239
SCRAM	169	
SHOGUN	99	159
SILENT SERVICE	89	139
SKYFOX	95	139
SORCERY	89	129
SPACE SHUTTLE	99	139
SPINDIZZY	89	145
SPITFIRE 40	89	125
SPY VS SPY	89	155
STREET HAWK	89	139
STRIKE FORCE HARRIER	95	129
TAU CETI	89	149
TEMPLE OF TERROR	89	139
THEATRE EUROPE	109	179
THEY SOLD A MILLION	89	139
THEY SOLD A MILLION 2	99	139
TLL	89	139
TOAD RUNNER	109	159
TOBRUCK	109	139
TOMAHAWK	89	139
TURBO ESPRIT	99	
V	89	139
WAY OF EXPLODIND FIST	85	179
WAY OF THE TIGER	89	139
WHO DARES WIN	89	139
WINTER GAMES	89	139
WORLD CUP CARNIVAL	99	149
XARQ	99	139
YE AR KUNG FU	89	139
ZOMBIE		159
ZORRO	89	139

UTILITAIRES

AMSWORD	150	
D BASE 2		650
D.AM.S	290	390
DATAMAT		450
LORIGRAPH	210	340
MULTIPLAN		499
SUPERPAINT		390
TEXTOMAT		450
TURBO PASCAL		590
TURBO TOOLBOX		590
TURBO TUTOR		390
WORDSTAR POCKET		790

BON DE COMMANDE A RETOURNER A ; **INFOMANIE 3, rue Perrault 75001 PARIS**

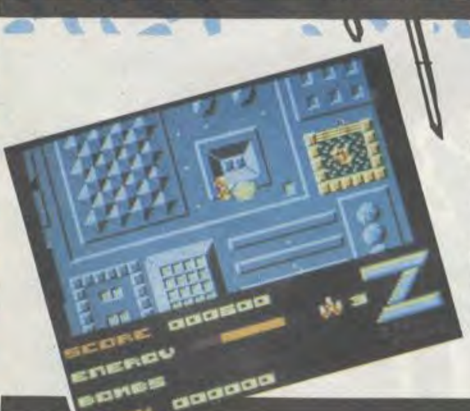
Nom ______
Prénom ______
Adresse ______

Tél ______
Machine ______
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat lettre ☐ paiement à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement
Pour toutes commandes inférieures à 250 F, particpation de 20 F au port
Désignation/Quantité/Prix ______
Total ______

AH7







Z d'ENGLISH SOFTWARE

Notice	: 12
Graphisme	: 15
Animation	: 18
Son/Bruitage	: 8
Intérêt	: 10
Originalité	: 8
Qualité/Prix	: 10

11/20

Un "tirez-dans-le-tas" assez classique mais intéressant par sa qualité.

Encore un Space Invaders, direz-vous. Oui, répondrai-je. Mais non, recitifierai-je immédiatement le tir. Car si le but du jeu est bien de descendre tous les aliens qui passent à portée de votre canon laser, la réalisation est bien différente.
Le décor défile sous votre vaisseau dans tous les sens, y compris en diagonale, un peu comme dans Tornado Low Level, mais en moins bien. Enfin, moins bien, c'est quand même excellent. Par contre, le décor en lui-même est bien plus beau et bien plus travaillé. Les aliens qui vous arrivent dessus sont superbes, du moins ce qu'on en voit car ils vont diablement vite, les bougres. Certaines actions vous donnent des pilules d'énergie, d'autres vous permettent de passer d'un niveau à un autre, d'autres encore vous donnent des vies supplémentaires. Au quatrième niveau, vous devrez abattre le vaisseau amiral de la flotte, et là, je vous souhaite bien du courage !
La musique est absente et les bruitages des plus sommaires, dommage.



1942
d'ELITE SYSTEMS

10/20

Notice	: 15
Graphisme	: 12
Animation	: 12
Son/Bruitage	: 10
Intérêt	: 8
Originalité	: 6
Qualité/Prix	: 10

Un banal jeu d'arcade où l'on tire sur tout ce qui bouge. Graphisme et animation corrects sans plus. Dommage Elite nous a habitués à beaucoup mieux.

Ah ! de mon temps, sûr que l'on savait s'amuser ! Je peux vous dire que ça y allait ferme. Tenez, rien que pour vous donner une idée, si je vous disais qu'il existait un jeu qui faisait fureur : le casse-brique, que ça s'appelait. Mais maintenant, pour cent briques t'as plus rien alors... Triste époque que nous vivons. Tenez, vous allez dire que je radote mais, là encore, je me souviens d'un truc que c'était un "hit", comme vous dites maintenant : space invaders c'était. Alors là mes enfants, c'était quelque chose, là on s'amusait. Et que j'te tire sur une soucoupe, et que j't'en explose une autre. C'était une époque bénie. Mais de nos jours, toutes ces sensations, elles existent plus. Tenez, moi qui vous parle, pas plus tard que tout de suite, c'est-à-dire à l'instant, j'en ai encore eu la preuve. Vous savez mon petit neveu, Hector, oui Hector Dinateur, et ben il en a un d'ordinateur je veux dire. Et bien, sous mes yeux il a chargé un jeu dans sa bécane, comme ils disent dans le dictionnaire, que même c'est un mot que ça veut dire ordinateur. Hector il me disait, tu vas voir ce qu'on fait maintenant c'est super, y a des couleurs et puis du son, et puis ça va vite. Et puis dans l'ordinateur, y avait un jeu où que Hector y dirigeait un avion, et il devait tirer sur plein d'autres avions, et puis c'était tout. Alors Hector,il a dit zut, on dirait un de ces vieux jeux ... 1942 ça s'appelait.



THAI BOXING
d'ANCO

Notice	: 14
Graphisme	: 13
Animation	: 17
Son/Bruitage	: 14
Intérêt	: 14
Originalité	: 13
Qualité/prix	: 12

14/20

Un karaté pas très original mais sensiblement renouvelé par la 3D.

L'homme prit le logiciel d'un air las, tel le testeur à trois heures du matin qui doit rendre douze critiques dans une heure. "Encore un logiciel d'art martial, pensa-t-il ... Bon allez, pou..."
-"Non", hurlai-je pour l'interrompre, tel le journaliste consciéncieux.
Ce soft n'est pas seulement la 88-ième ressucée de EXPLODING FIST... Enfin, pas seulement. Thai Boxing présente en exclusivité (roulements de tambour) la boxe en VRAI 3D (silence de mort dans l'assistance). Hum..., je vais vous donner des détails percutants. Imaginez-vous un gros type balèze qui vous cherche des noises. Dans la réalité, vous appelez la police, l'armée, la brigade anti-karatékas... Ici, vous pourrez faire tourner votre molosse en bourrique en lui galopant autour à toute vitesse et dans tous les sens. Le programme gère les déplacements en respectant le relief : si vous passez derrière la grosse brute, vous verrez de dos son affreuse silhouette et, juste en retrait, votre tête encore intacte; si vous êtes devant, l'effet est le même mais inversé.
Sinon, c'est un karatékoi... Euh, un karaté, quoi... Le joystick répond bien aux huit actions possibles. Le gag du soft : les portraits des deux boxeurs se couvrent d'ecchymoses après les coups reçus. Même ma mère ne m'aurait pas reconnu vu la déroute que j'ai subie...



KETTLE
d'ALLIGATA SOFTWARE

Notice	: 9
Graphisme	: 10
Animation	: 5
Son/Bruitage	: 5
Intérêt	: 5
Originalité	: 10
Qualité/Prix	: 7

7/20

L'idée était assez loufoque pour être bonne, mais la réalisation est nulle...

Alligata est spécialisé dans les jeux étranges. Oui, étranges ! Au lieu de tenir le rôle d'un humain, d'un robot ou, à la rigueur d'un animal, c'est toujours des histoires d'enclumes, de tournevis ou de bouilloires. Oui, de bouilloires ! D'ailleurs, c'est le personnage principal de ce logiciel. C'est la raison pour laquelle j'ai beaucoup de mal à commencer cet article :
Vous êtes une bouilloire... Vous voyez ? Difficile à expliquer. Pourtant, vous êtes une authentique vraie bouilloire qui doit s'échapper de l'immeuble de trente étages où vous êtes enfermée. Vous devez gravir un à un les étages en collectant dans chacun un ouvre-bouteille.
Ah oui, je sais, j'ai prévenu : c'est un jeu d'Alligata. L'ouvre-bouteille est l'instrument nécessaire pour s'échapper de cet immeuble, ne me demandez pas pourquoi !
Bien entendu, la tâche n'est pas si simple. D'immenses jarres vous bloqueront le passage et, selon les cas, vous souffleront du calcaire dessus, ou bien libéreront une brosse détartrante, ou un alien (maman !) ou encore de l'eau distillée (que vous êtes censée aimer puisque, je me permets de vous le rappeler, vous êtes une bouilloire).
Notons que deux joueurs peuvent jouer simultanément, l'un contre l'autre ou unis dans l'action. C'est bien la seule option intéressante de ce jeu puisque qu'il n'est ni beau, ni bien réalisé.



HAWAI
d'ESCALIBUR

Notice	: 13
Graphisme	: 15
Animation	: /
Son/Bruitage	: /
Intérêt	: 14
Originalité	: 17
Qualité/Prix	: 13

14/20

Un festival d'humour rafraîchissant, qui fait oublier quelques petits défauts.

Vous êtes au bureau et une fois de plus, le patron s'amène vers vous et vous dit : "Encore à rêvasser ? Dépêchez-vous un peu, mon vieux, ou c'est la porte !". Et justement, vous étiez en train de faire votre rêve favori, dans lequel vous êtes à Hawaii avec une charmante créature qui vous masse la plante des pieds et une autre qui vous caresse doucement les cheveux, en tournant bien la main de façon circulaire, alors qu'une troisième créature joue une mélopée lancinante sur son yukulélé.
C'est à ce moment que l'idée du siècle vous vient : pourquoi ne pas tuer cette saleté de patron ? Ça va devenir votre seule obsession, vous libérer de son emprise pour pouvoir partir aux îles.
Le moins qu'on puisse dire de ce jeu, c'est qu'il est bourré d'humour. Chaque écran, chaque situation nous apporte son lot de bonne humeur. Certaines blagues sont corrosives, je vous laisse découvrir ce que pensent les auteurs de Rika Zaraî et de Jean-Marie Le Pen ! C'est un jeu d'aventure parfaitement classique, avec écran graphique et quelques lignes de texte au bas de l'image, si ce n'est que tout est en noir et blanc. Est-ce pour garder une lisibilité maximum ? Probablement, toujours est-il qu'on s'habitue au manque de couleurs très rapidement, car l'action est très prenante. Seul problème de ce logiciel, il saisit les caractères au clavier quand il en a le temps. Peut-être les programmeurs rêvaient-ils aussi d'Hawaii quand ils ont pondu ce chef-d'œuvre ?



ZUB
de MASTERTRONIC

Notice	: 13.
Graphisme	: 13.
Animation	: 10.
Intérêt	: 12.
Son/bruitage	: 10.
Originalité	: 14.
Qualité/Prix	: 18.

13/20.

Un jeu simple mais sympa, drôle mais anglais, et pas cher.

Le pauvre Zub 8AB 4788 se trouve embarqué dans une galère qu'il était loin de prévoir : le roi Zub 1, qui règne sur l'empire Zub, vient de le charger d'une difficile mission, récupérer un joyau de la couronne Zub que son frère Zub 2 lui a dérobé. Pour cela, il doit se rendre sur la planète Zub 10, royaume de Zub 2, qui voudrait bien être Zub 1 à la place de Zub 1. Une histoire de Zub, en somme. Notre ami Zub 8AB 4788, pour se rendre sur la planète Zub 10, doit utiliser les trois Zubs de téléportation qui sont présents sur chaque planète (FOR N=1 TO 10 : PLANETE$="ZUB"+STR$(N) : NEXT N). Pour s'y rendre, il doit franchir des plates-formes mouvantes et escalader des échelles. Malheureusement, la guerre entre Zub 1 et Zub 10 faisant rage, il devra éviter les robots destructeurs qui le pourchassent.
Un jeu d'arcade on ne peut plus classique dans la réalisation. Certes, ce n'est après tout qu'un jeu de plates-formes de plus; mais la réalisation est excellente et le prix (29 francs 90) si bas qu'on aurait vraiment tort de s'en priver. A noter que le titre original comportait un "O" à la place du "U" (je dis ça pour ne pas marquer "zob" en toutes lettres), de bonnes âmes ont probablement prévenu Mastertronic qu'ils devaient modifier leur titre pour pouvoir l'importer en France...

AMSTRAD EXPO

Le Sicob interdit au moins de 18 ans, l'arrêt de Micro-expo, 47 % du marché de la micro-informatique française pour Amstrad : tout pour réussir la deuxiéme édition d'Amstrad Expo.

Si les Anglais et les Américains organisent à longueur d'année d'innombrables expositions micro-informatiques, il n'en est malheureusement pas de même en France où ces manifestations se font de plus en plus rares. En 1984, on voyait encore l'organisation de salons spécialisés dans les ordinateurs grand public comme Micro-expo aujourd'hui disparu ou le Sicob qui n'avait pas encore pris la fâcheuse habitude de considérer les utilisateurs d'ordinateurs familiaux comme des parias n'ayant rien à faire dans ses murs. La presse spécialisée s'est d'ailleurs chargée de commenter cette incroyable interdiction du Sicob au moins de 18 ans.
Aujourd'hui les constructeurs n'ont guère plus qu'une possibilité pour animer leur marque et dynamiser leur produit : organiser leur propre exposition. Apple a lancé la mode avec son Apple expo et sa réussite a incité d'autres fabricants à l'imiter.

Par ailleurs, le parc des expositions de La Villette se prêtant parfaitement à des expositions rapides de deux ou trois jours, c'est ce bâtiment qui est en général retenu par les constructeurs d'ordinateurs familiaux. Apple a ouvert la voie, Atari a suivi et c'est au tour d'Amstrad de se retrouver à La Villette. Ne parlons pas de Commodore qui a cru bon d'organiser un petit salon à l'hôtel Hollyday'Inn, salon peu en rapport avec la notoriété de la marque. La première version d'Amstrad expo avait d'ailleurs lieu dans ce même hôtel, preuve supplémentaire du manque chronique d'imagination des gens de l'informatique quand il s'agit de trouver un lieu propice à une exposition.

AMSTRAD-EXPO ADULTE ?

Cette année donc, Amstrad-expo se retrouve dans un salon plus en rapport avec les 47 % de marché détenu par la marque. Curieusement, ce n'est pas Amstrad lui-même qui organisait cette manifestation mais Amstrad Magazine, notre confrère mais néanmoins ennemi de la presse spécialisée sur Amstrad. La présence d'Amstrad France et de ses dirigeants n'était pas pour autant moins importante, pas plus que la taille imposante du Stand Amstrad France.



PLOTMATE A3M : une table traçante professionnelle chez Wings.

Quoiqu'il en soit, Amstrad Expo 1986 a accueilli 20.000 visiteurs pour sa deuxième édition, un incontestable succès pour cette manifestation qui prouve, s'il est encore besoin, l'engouement du public pour les ordinateurs de la gamme.

SOIXANTE EXPOSANTS

Une soixantaine d'exposants se partageaient la grande halle de La Villette ou, plus exactement, une partie de la halle puisque malgré l'affluence, le salon restait axé sur Paris et la région parisienne. L'organisateur d'Amstrad Expo a d'ailleurs prévu d'organiser une manifestation multi-machine en mai 87 qui, si les visiteurs sont aussi nombreux, fera se retourner Micro-expo dans sa tombe ! Mais c'est une autre histoire, allons plutôt nous promener dans les allées, suivez le guide.

DU PROFESSIONNEL

Commençons par le professionnel avec les exposants dont les produits sont plus particulièrement axés sur le PCW ou sur le tout nouveau PC 1512. Si les produits sur PC étaient déjà nombreux - surtout des adaptations de logiciels existants au "standard" PC 1512 - on remarquait surtout les nouveautés pour PCW qui faisait jusqu'à présent cruellement défaut.

MICRO-APPLICATION

Le très chic stand de Micro-Application présentait plusieurs produits pour le PC 1512 dont "Yes you can", un adaptation du célèbre générateur d'applications et qui permet aux néophytes comme aux spécialistes de créer ses propres applications. Nous reviendrons prochainement sur cet intéressant logiciel qui permet, grâce à un langage de programmation très simple, d'écrire un programme de 10 à 20 fois plus vite qu'avec un langage traditionnel comme le Pascal ou le Basic. Cinq fonctions programmées permettent à l'utilisateur de *Yes you can* de bénéficier d'un générateur d'écrans et d'édition, d'un générateur de menus, d'un générateur de gestion de fichiers, d'un générateur d'états et d'un générateur d'histogrammes. Le tout interfacés avec des langages comme Basic, Pascal ou même Lotus ou Open et pour moins de 1.200 francs TTC.
Toujours pour le PC 1512, on pouvait également découvrir *Le guide de référence technique du PC 1512*, version française de "Amstrad PC technical Book", rédigé par l'équipe de développement du PC et comportant toutes les caractéristiques techniques de l'ordinateur : indispensable pour le développeur et pour l'amateur éclairé. Dernières nouveautés pour le PC : Calcomat et Textomat, tableur et traitement de textes interfacés avec le GEM (790 francs). Le PCW n'était pas oublié avec PCWGRAPH pour créer les inévitables graphiques et camembert sans lesquels un tableur ne serait pas ce qu'il est. A noter le prix attrayant de 395 francs TTC et la possibilité d'afficher simultanément quatre représentations graphiques d'un tableau créé avec Multiplan.La version définitive de la gestion de fichier Datamat PCW n'est pas encore commercialisé mais nous avons pu voir une pré-version qui laisse présager un logiciel puissant à 590 francs TTC.

FIL

Sur le petit stand de FIL, le rôle de vedette était tenu par *La malette Practi*, un pack de quatre logiciels pour PC 1512 à 1.950 francs. Cette malette contient évidemment les incontournables programmes habi-



Loriciels veille au créneau.

tuels : Practibase, Practitexte, Practicalc et Practigraphe, respectivement base de données, traitement de textes, tableur et graphiques. Ces quatres produits sont, bien entendu, interfacés entre eux, mais chacun d'entre eux peut également communiquer avec d'autre logiciels : Practibase reconnaît les fichiers de dBase et les fichiers ASCII; Practitexte les fichiers Wordstar, DIF et ASCII; Practicalc les fichiers Visicalc, Multiplan, Lotus, DIF et ASCII et Practigraphe les fichiers DIF, idéal pour résoudre à peu près tous les problèmes de transfert avec d'autres logiciels ou d'autres machines.

STARTER

La société STARTER, ex-KBI, spécialisée dans la duplication de cassette et de disquette n'était présente que pour des contacts avec des professionnels. Elle n'avait donc aucun produit à présenter au public, ce qui ne l'empêchait pas de posséder un des rares bars de l'exposition et nombreux étaient les journalistes ou exposants voisins qui se trouvaient une bonne raison d'aborder le passionnant problème de la duplication devant un verre, d'autant plus que le stand était tenu par deux adorables jumelles, symbole évident de la duplication et dont vous trouverez une photo dans cet article. L'affluence devant le bar de ce stand nous a d'ailleurs permis d'apprendre la création d'une nouvelle société



VIDI : la Rom 16K du digitaliseur.

APEX qui va reprendre l'importation et la commercialisation des produits DK'Tronics et notamment les extensions mémoires CPC. Cette nouvelle société avait d'ailleurs installé sur quelques stands des scanners pour imprimantes permettant de digitaliser des images CPC.

TOTALE FORMATION

Cette petite société porte bien son nom, la formation étant sa vocation première. *Télé-tutor clavier* se propose de vous transformer rapidement en dactylo et de gagner un temps précieux dans la saisie de vos textes, de vos programmes ou de vos données. Ce logiciel vous coûtera 581 francs sur PC 1512 et 491 francs sur PCW. Beaucoup plus original, *Tuteur d'anglais* relie un PC 1512 et un magnétophone à cassette, magnétophone qui ne servira pas pour une fois à charger des programmes (surtout sur PC !) mais à écouter un cours d'Anglais synchronisé avec l'écran du PC. Quinze cassettes audios pour le magnétophone, deux disquettes pleines à craquer pour le PC, quatre accents différents (masculins ou féminins), la méthode à Mimile n'a qu'à bien se tenir !

SYBEX

Organisateur de feu Micro-expo dont nous parlions au début de cet article, Sybex n'a pourtant pas hésité à prendre un stand dans cette exposition, un tout petit stand certes,



Des éditeurs, des distributeurs, mais aussi des revendeurs. Le stock de Général Vidéo.

mais un stand quand même. A côté d'un désuet *Amstrad, guide du logo*, on retrouve des nouveautés pour le PC : *Amstrad PC 1512, guide du basic 2* et *Amstrad PC 1512, guide de l'utilisateur*, respectivement méthode d'apprentissage progressive de l'ordinateur lui-même avec ses fonctions Gem (ainsi que les logiciels Gem Draw, Gem Graph, Gem Paint, Gem Wordchart et Gem Write) et méthode d'apprentissage du basic 2.

LOGYSIS

Grand stand pour Logysis qui, entre autres, présentait *Alienor II*, puissant logiciel de comptabilité sur PC. Ecrit en Turbo-pascal, ce programme apporte d'intéressantes options d'écriture et de lettrage automatique pour un prix raisonnable (2.000 francs TTC).

LA COMMANDE ELECTRONIQUE

Même politique de prix pour la Commande électronique qui propose le célèbre et cher *Framework*, intégré tournant sur IBM et compatible, à 990 francs, soit 1.500 francs de moins pour la version Amstrad. Framework devient d'ailleurs *Framework premier* en passant sur PC 1512 et comporte toujours un traitement de textes, une gestion de fichier, un éditeur de mailing, un tableur et un graphique.

DEIA

Nouvel éditeur du Sud-Ouest, DEIA s'intéresse aux pierres précieuses ! Sa gamme de produits porte en effet le nom générique de *Quartz system* et regroupe "Saphir", une gestion de fichier sur PCW et "Rubis" une gestion de comptes bancaires également pour PCW.

WINGS

La table traçante de Wings fonctionne aussi bien sur PC que sur PCW, elle permet une impression précise de tout graphisme affiché à l'écran de l'ordinateur. Son prix, 9.000 francs, la réserve à une utilisation professionnelle ou à un portefeuille particulièrement bien rempli.
Beaucoup plus grand public, *Page Maker* séduira les candidats à la fabrication d'un journal. On retouve dans ce logiciel pour CPC toutes les caractéristiques de l'édition personnelle (Desktop publishing) qui est en train de faire un malheur aux USA et qui arrive en force en Europe. Son prix - 550 francs - et l'opération promotionnelle montée avec le digitaliseur d'image VIDI (voir plus loin)

Suite page 14

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.





AMSTRAD

LE PACTE

LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

AMSTRAD EXPO

Suite de la page 11

devrait permettre à ce produit une ascension rapide vers les sommets où l'air se raréfie et les chiffres d'affaire s'affolent.

CICI

Le VIDI de CICI (Centre Image et Communication Informatique), digitaliseur d'images pour CPC, permet de capter une image à partir d'une source vidéo quelconque : caméra, magnétoscope ou un autre ordinateur. Les images peuvent être synthétisées en mode haute résolution, basse résolution ou en mode spécial 16 tons de gris. VIDI contient son propre contrôleur et 16 Ko de Ram vidéo pour lui permettre de capter une image vidéo à un rythme maximum de 6 images par secondes. Le système est livré avec un programme de contrôle interactif et des extensions permettant de contrôler sous basic le logiciel et le matériel. Vendu 1.150 francs seul, VIDI sera également proposé avec Page Maker pour 1.500 francs.

MINITEL ET AMSTRAD

Terminons avec les interfaces minitel. SYNATEL proposait MYNEA, un émulateur qui permet de transformer votre PCW en minitel intelligent capable de sauvegarder, imprimer et relire des pages vidéotex (870 francs avec câble de liaison Amstrad/Minitel). SYNEA, du même éditeur, se propose de changer votre PCW en serveur minitel monovoie. Toutes les fonctions de ce type de logiciel sont présentes (composition de page, arborescence, messagerie, journal cyclique) mais son prix - 4.000 francs avec câbles et interface RS 232 - le réserve encore une fois à de riches amateurs ou à d'infortunés professionnels qui devront se contenter d'un serveur à une seule voie. A titre de compa-



Un intéressant phénomène de duplication chez Starter.

raison, un Oric Téléstrat (Beurk, un Oric, un non-Amstrad !) coûte lui aussi 4.000 francs AVEC l'ordinateur et des programmes au moins équivalents. Ces deux produits sont distribués par DDI.

MERCI proposait lui aussi un émulateur minitel pour PCW ainsi qu'un intéressant disque dur 10 mégas à 4.990 francs.

Plus raisonnable et tournant sur CPC, saluons pour finir *KENTEL* de la société ENTER qui propose pour seulement 380 francs un coffret télématique avec émulateur minitel, serveur monovoie, câbles et détecteur de sonnerie : le record toutes catégories en la matière !

DU JEU

Mon aimable mais néanmoins sérieux collègue venant de vous décrire par le menu toutes les nouveautés "professionnelles" de cette expo, je vais, pour ma part, vous refaire faire un tour pour vous montrer tout ce dont il ne vous a pas parlé : les jeux. Après tout, on a le droit de se détendre, non ? Après deux heures de traitement de textes ou de tableur, qui n'a pas envie d'une petite partie de Commando, ou d'Elite ?

LE PETIT CHAT EST BIEN VIVANT !

Commençons par le plus beau stand de toute l'expo : celui de Loriciels. Imaginez : vous entrez dans le salon après avoir payé vos 25 francs, vous vous attendez à voir



Le disque dur 10 Mégas pour PCW de M.E.R.C.I.

des stands normaux, classiques, mais pas du tout ! Vous arrivez devant un château fort, avec des créneaux, une enseigne en fer forgé, des meurtrières et un balcon en pierre, tout dans le style moyenâgeux, référence à "Le Pacte", un de leurs derniers softs. Ils présentaient, outre "MGT", "Bactron" et "Top secret" leur dernier né : "Bob Winner", alias Bob-le-battant, un logiciel d'aventure et de simulation entièrement en images digitalisées. Il a été réalisé conjointement sur les CPC et sur le PC 1512. Bob Winner est un globe-trotter qui va parcourir tous les pays du monde et devra se livrer à divers combats, tous différents suivant le pays. Il boxera en Angleterre, se livrera à un duel au pistolet aux USA, se battra à l'épée en France, etc. L'animation est absolument saisissante, du "jamais vu" sur Amstrad.

A l'intérieur du château, on pouvait voir Aliens, le logiciel d'Activision dont Loriciels est l'importateur. Nous aurons l'occasion de vous en parler plus longuement prochainement.

DU VENT...

Un bien beau stand que le stand d'Infogrames. Jugez vous-même : une maquette en taille réelle de la cabine d'un voilier,

Suite page 15

Suite de la page 14

des originaux de Bourgeon (le dessinateur), un capitaine en uniforme, un noble et deux damoiselles en crinoline, le tout pour présenter leur nouveau logiciel : "Les passagers du vent", tiré de la bande dessinée du même nom. Seul détail gênant : le logiciel n'étant pas prêt, il n'était pas là. Frustrant...

LA FOULE

Incontestablement le stand le plus fréquenté, Ubisoft présentait un très grand nombre de nouveautés, autant françaises qu'anglaises, sur deux écrans géants. Côté français, on trouvait "Masque", un jeu d'aventure situé à Venise, plutôt meurtrier; "Fer et Flamme", un jeu de rôle qui tournait en permanence et sur lequel tout le monde pouvait jouer et surtout "M'enfin", un jeu très drôle tiré des aventures de Gaston Lagaffe, d'après Franquin. Ne vous inquiétez pas : Gaston commet autant de gaffes dans ce logiciel que dans ses albums ! Nous vous en parlerons très bientôt.

Côté Anglais, "Thanatos" de Durell conte les aventures d'un dinosaure volant qui doit sauver une princesse, "Sygma 7" est une bataille dans l'espace qui se déroule dans un décor semblable à celui d'Uridium et "Depp Strike" est une simulation de combat entre biplans. On trouvait aussi "Trivial Pursuit" de Domark, "1942" et "Ikary Warrior" d'Elite, "Druid" de Firebird et surtout le très attendu "Dragon's Lair", grand classique des salles d'arcade dans lequel vous incarnez Dirk, le courageux paladin qui doit aller délivrer sa princesse enfermée dans une boule de cristal par un horrible dragon.

NOUVEAU LOOK

Depuis son rachat par Infogrames, Cobrasoft présente un look entièrement revu et corrigé. "HMS Cobra", un de leurs derniers logiciels était présenté par un officier de marine barbu et revêche : il s'agit d'une simulation de combat marin en temps réel. La ligne Studio (dont nous vous parlons en détail dans ce numéro) côtoyait "Meurtres en série", une nouvelle intrigue policière imaginée par Bertrand Brocard. Outre les habituels indices (tablette d'argile, bâton de dynamite, bas de femme, parchemin...), il est possible de visiter l'un des lieux de l'action. Je n'ai pas le droit de vous dire où il se trouve car la réponse est dans le logiciel, mais sachez qu'il était sur le stand Cobrasoft et qu'il se trouve actuellement à moins de cent mètres de là, dans le royaume des petits hommes verts. Il y restera encore pendant les six prochains mois. J'espère que vous avez compris ?

SPORTIF

Sobre, le stand Micropool, mais efficace : des piles de "Demain Holocauste" (dont nous avons parlé dans le numéro 4 d'Amstradebdo) s'entassaient dans tous les coins. De plus, des nouveautés : Uchi-Mata, une simulation de judo réalisée en collaboration avec Brian Jacks, médaillé olympique et ceinture noire 7ème dan, dans lequel tous les mouvements de hanche, d'épaule et de jambe sont possibles, et "Tarzan", l'adaptation du roman d'Edgar Rice Burroughs dans laquelle vous incarnez le célèbre homme-singe qui doit délivrer sa Jane enlevée par un terrible chef de tribu.

ECHO-CHO-CHO

Le stand d'ESAT Software a été victime d'une blague bien innocente : quelques distributeurs et éditeurs lui ont envoyé un faux huissier pour faire constater qu'il vendait bien un utilitaire capable de copier n'importe quoi ! Effectivement, "Hercule" permet d'analyser et de copier n'importe quel format de disquette. A côté de ça,



Les costumes d'Infogrames.

un autre logiciel plus "sage" avait de quoi intriguer les curieux : "Echosoft" est un véritable échantillonneur permettant d'enregistrer dans la mémoire de l'Amstrad n'importe quel son enregistré préalablement sur une cassette, puis de le rejouer en modifiant certains paramètres (notamment la vitesse).

ENCORE !

Bravo ! Peut-on dire autre chose ? Bravo à tous les éditeurs qui nous ont présenté leurs nouveautés et à tous les fabricants qui sont venus proposer interfaces et extensions à foison. On aimerait que cela se reproduise plus souvent, car l'enthousiasme qui se dégageait de cette manifestation avait de quoi ravir les esprits les plus blasés.

C'EST AUPETIT QUI GAGNE LE DISQUE DUR 20 MÉGAS OFFERT CHAQUE SEMAINE PAR AMSTRADEBDO

Cette semaine, le disque dur va avoir du boulot. Pensez donc : il atterrit dans un laboratoire de tectono-physique sur les genoux d'un maître-assistant de 27 ans, mordu de micro-informatique.

Une main lettrée et innocente, celle de notre virginale correctrice, a choisi l'heureux gagnant parmi les centaines de bonnes réponses que vous nous avez envoyées.

Cet heureux gagnant s'appelle **Laurent AUPETIT** et habite LAMORLAYE (60260).

Rassurez-vous, nul n'est besoin d'être tectono-machin pour remporter le disque dur, celui de la semaine prochaine sera certainement pour vous !



Le disque dur 20 mégas pour CPC et son contrôleur.



VOICI LES 100 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO/ UBI SOFT/DOMARK

AMBARD CHRISTELE de MARINGUES (63350) • RIOLAND EMMANUEL de LOCHES (37600) • RAPHAEL BERNA de PARIS (75012) • MERLHE MICHEL de GAP (05000) • CABILLIC DENIS de GRANVILLE (50400) • FORGEARD OLIVIER de PARIS (75010) • CANTONI BRIGITTE de MONTIGNY-LES-CORMEILLES (95370) • ROLLAND MARC de ST-VINCENT-LES-FORETS (04570) • CALLEJA CHRISTOPHE de PARIS (75016) • LEBAS LUDOVIC d'ANDILLY (95580) • CONTAL ARNAUD de NICE (06300) • GARNIER THIERRY de PARIS (75019) • PASCALIN JEAN PIERRE de GRIGNAU (26230) • NADAL LAURENT de GALLARGUES LEMONTUEUX (30660) • LEVESQUE GILLES de LE HAURE (76610) • QUETRI SANDRO de ROUFFACH (68250) • LAMBERT PHILIPPE de MONTPELLIER (34100) • STOURBE PHILIPPE de PERTUIS (84120) • TISSIER ELISABETH de COSNE (58200) • DELANNAY ACHILLE de FLINE-LEZ-RACHES • ITURRALDE ISABEL de COSNE-SUR-LOIRE (58200) • FABRY PIERRE de BLAGNAC (31700) • ROMUALD LE GOHIC de SAUSSET-LES-PINS (13960) • AUBLANC JEAN-PIERRE de CHENOVE (21300) • PRSYBYLOWSKI JEAN STEPHANE de PARIS (75012) • METAIREAU VINCENT de PARIS (75008) • BALEKDJIAN JEAN-CHRISTOPHE du RAINCY (93340) • PASSEBASC GERARD de CHAVILLE (92370) • NICOLAS PAUL de MORSANG-SUR-ORGE (91390) • GRANGER DOMINIQUE de ROISSY-EN-BRIE (77680) • THUAL JEAN-FRANCOIS de ST-PIERRE-DES-CORPS (37700) • THEBAULT STEPHAN de LA CHAPELLE-ST-MESMIN (45380) • LALIGANT SYLVAIN de DIJON (21034) • SOLA ERIC de MARSEILLE (13003) • PUECH LILIAN de NIMES (30000) • DONNARY CARINE de LA ROCHEFOUCAULD (16110) • BALEKDJIAN JEAN-CHRISTOPHE du RAINCY (93340) • CANTOIRE THIERRY d'HOLNAN (02760) • TOMASSONE CHISLAIN d'ETAIN (55400) • VILLEMAIN JEAN-PAUL de LIMOGES (87000) • CHA-

Suite page 23

CONCOURS HEBDOMADAIRE AMSTRADEBDO

EXTRAORDINAIRE :

GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS POUR CPC PAR SEMAINE !

Voici une occasion unique de gagner un disque dur 20 Mégas pour votre CPC. Le règlement est on ne peut plus simple : il suffit de nous renvoyer le coupon ci-contre en indiquant vos nom, prénom et adresse, et en répondant à la question suivante : "Quel est le processeur du PC 1512". Chaque semaine, un coupon sera tiré au sort et permettra à l'heureux vainqueur de gagner le gros lot : un disque dur 20 Mégas pour CPC !
Votre coupon doit obligatoirement être expédié avant le mardi suivant la date de parution à minuit, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

AMSTRADEBDO
CONCOURS
"GAGNEZ UN DISQUE DUR 20 MEGAS"
24, rue Baron
75017 PARIS.

COUPON-REPONSE

AMSTRADEBDO

GAGNEZ UN DISQUE DUR

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Ordinateur utilisé : ....
....

Quel est le processeur du PC 1512 :

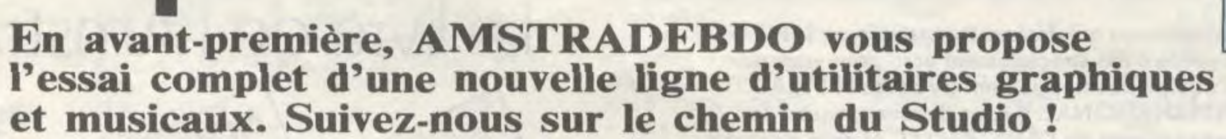
....

Pour participer au concours, vous devez obligatoirement découper et remplir le présent bulletin. Vous pouvez aussi demander des bons de participation en écrivant au journal.

7

LA LIGNE STUDIO
de COBRASOFT





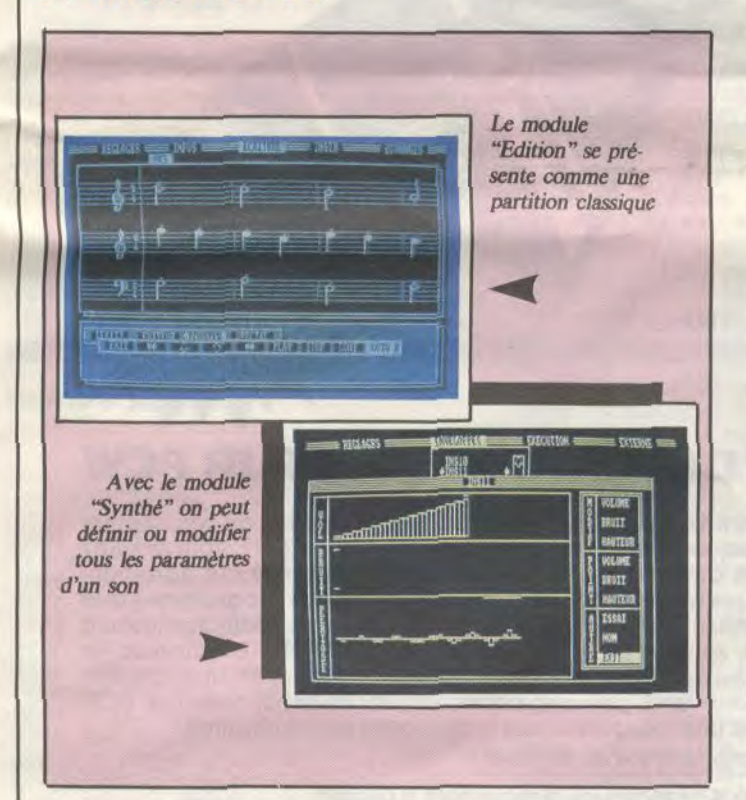
En avant-première, AMSTRADEBDO vous propose l'essai complet d'une nouvelle ligne d'utilitaires graphiques et musicaux. Suivez-nous sur le chemin du Studio !

Société spécialisée dans le jeu d'aventure, Cobrasoft connaît bien les problèmes des programmeurs de ce genre de logiciels qui perdent un temps précieux sur la musique et le graphisme.
C'est Bertrand Brocard, âme damnée de Cobrasoft, qui a eu l'idée de faire plancher ses programmeurs sur l'ultime programme permettant de réaliser aussi bien graphismes d'enfer que musiques démentes. La ligne **Studio** était née. Hervé Masson et Laurent Flandre se sont chargés de Music Studio, Jean Biron de 3D Studio et Stéphane Massart de Graphic Studio.

MAC MUSIC

Music Studio, premier logiciel de la gamme, est composé de trois programmes distincts : Synthétiseur, Editeur et Compilateur. Tous sont écrits en basic non protégé avec quelques routines en langage machine, ce qui est diablement pratique pour analyser la structure des différents programmes. Après tout, s'inspirer des techniques des programmeurs professionnels, n'est-ce pas là le meilleur moyen d'apprendre ?
La présentation de Music Studio ressemble beaucoup à celle des logiciels tournant sur Macintosh, avec les différentes options regroupées sur une barre de menu.

SYNTHETISEUR



Le module "Edition" se présente comme une partition classique

Avec le module "Synthé" on peut définir ou modifier tous les paramètres d'un son

Le programme **Synthétiseur** propose quatre options :
- L'option "Réglage" permet de modifier les couleurs de l'écran, de déterminer quelle note ou quelle octave sera jouée lorsqu'on se trouvera dans la section "Enveloppe" et de choisir la vitesse d'enregistrement pour la version cassette.
- L'option "Enveloppe" permet de définir les paramètres d'un son en choisissant sa hauteur, son volume et sa périodicité : choisir un volume tantôt fort tantôt faible donne un vibrato, par exemple. On peut aussi ajouter des bruits, puisque l'AY-8912 (le processeur sonore qui équipe l'Amstrad) permet de les mélanger avec des sons purs pour créer par exemple des percussions. Plus simplement, vous pouvez utiliser les 16 instruments disponibles ou modifier leurs paramètres à loisir à l'aide du joystick ou des flèches du clavier. Cette option intéressante permet de comprendre très rapidement les conséquences d'une action sur tel ou tel paramètre d'un son.
- L'option "Exécution" affiche une octave d'un clavier de piano, celle qui a été choisie dans l'option "Réglages". On peut soit jouer avec le joystick en pointant la touche désirée, soit se servir du clavier de l'Amstrad.
- La commande "Externe" regroupe les fonctions de chargement et de sauvegarde des sons.

EDITEUR

Dans le programme **Editeur,** on a droit à trois portées sur l'écran, une pour chaque voix. On peut choisir la clef de sol ou la clef de fa pour chacune, ainsi qu'un tempo, une octave et un volume indépendants.
Outre la même option "Réglages" que dans le module "Synthé", on trouve :
- L'option "Infos" indique la mémoire disponible et la mémoire utilisée par la partition en cours d'édition.
- L'option "Ecriture" comporte de nombreuses fonctions : déplacement d'une mesure à l'autre, suppression, insertion ou modification d'une mesure, exécution du morceau, positionnement de la partition à un endroit donné, changement du tempo, du volume, de la clef et de l'octave et choix des instruments. Pour placer une note sur la partition, il suffit de sélectionner une durée à l'aide d'un menu, de la positionner sur la portée par les flèches du curseur et d'appuyer sur une touche. Evidemment, il faut un minimum de connaissances en solfège, mais cela peut s'acquérir en quelques heures, et même en quelques minutes pour les plus doués. Il est par contre dommage qu'on n'entende pas la note que l'on place sur la portée. Le choix "Ecouter", comme son nom l'indique, permet d'écouter le morceau, soit en entier, soit par fraction et le choix "Spécial" offre la possibilité de copier un groupe de mesures, de dupliquer une seule mesure plusieurs fois ou d'effacer complètement le morceau (heureusement, le programme demande deux appuis successifs sur la touche "Copy" pour éviter une fausse manœuvre).
- L'option "Instruments" affiche les noms des différents instruments.
- Finalement, l'option "Echanges" est subdivisée en trois parties. "Entrées" vous permet de charger un instrument crée par le programme "Synthé" ou une mélodie préalablement sauvegardée, "Sorties" sauvegarde une mélodie et "Options" supprime ou échange deux instruments.

COMPILATEUR

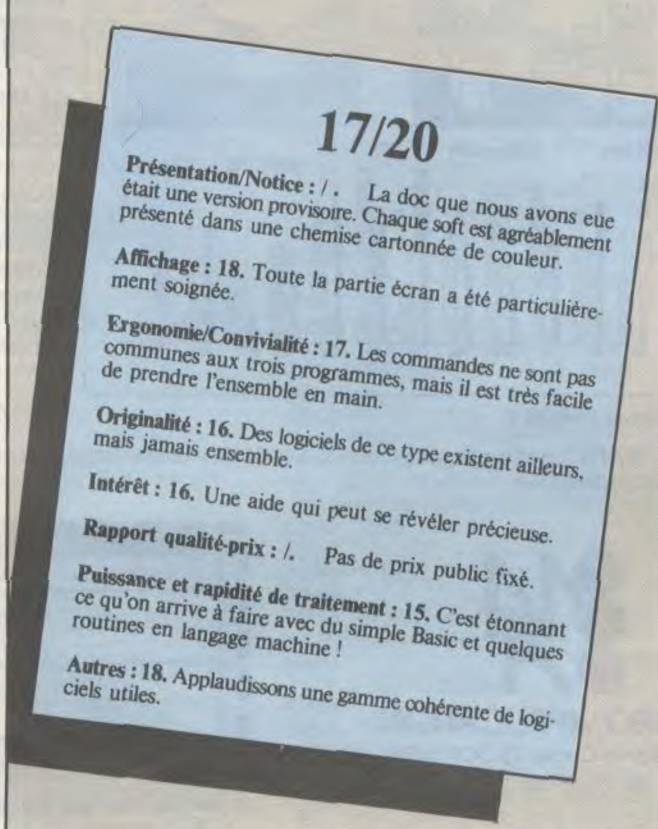
Le programme **Compilateur** est malheureusement le plus mal documenté. Rien sur le livret joint avec le logiciel, seule une page d'explications à l'intérieur du logiciel vient "guider" l'utilisateur. Elle est si sommaire qu'il vaut mieux ne pas en parler. Ici, trois possibilités : charger une partition (sur la version disquette, on n'a pas accès au catalogue. Un oubli regrettable), la compiler ou la sauver (pas de catalogue non plus, que se passe-t-il lorsqu'on donne le nom d'un fichier qui existe déjà ?). Une fois ces opérations terminées, vous pouvez charger le résultat à partir du basic et le jouer pendant qu'un programme tourne. Intéressant, non ?

CADEAU!

De plus, une démonstration montrant pleinement les possibilités de Music Studio est fournie avec le programme. Le fait de jouer une musique en multitâche ne ralentit l'Amstrad que de 20% !

AU LUTIN FACILE

Graphic Studio, le deuxième volet de ce triptyque, regroupe lui aussi trois utilitaires :
- **Draw Utility** ajoute de nouvelles commandes au basic Amstrad, et notamment l'instruction CIRCLE qui nous faisait cruellement défaut. Tous les dérivés de cette fonction sont également disponibles, tels les tracés de rayons, d'arcs de cercles et d'ellipses. Une autre instruction intéressante : l'affichage d'une chaîne de caractères à une position définie par le curseur graphique. Ajoutons la possibilité de faire varier l'échelle et l'angle de rotation des figures géométriques ainsi créées et nous nous trouvons en possession d'un zoom des plus efficaces (qu'il faudra toutefois programmer !).
- **Sprite Designer** permet tout simplement de définir la taille, la forme et la couleur d'un sprite à l'aide des flèches du curseur. Cette fois-ci, il n'est même plus nécessaire de programmer le zoom : il est sur l'écran en permanence, prêt à recevoir vos géniales créations graphiques ! On peut bien entendu choisir la résolution, la taille de la fenêtre du zoom, le motif du tracé, on peut remplir une forme, déplacer l'écran, échanger l'écran normal et l'écran de travail et sauvegarder, soit le sprite, soit l'écran entier (pratique pour reprendre un sprite inachevé, par exemple).
- **Sprite RSX.** Toutes les possibilités usuelles de ce genre de programme sont présentes : déplacement, détection de collision, effacement, définition du mode d'affichage, définition de masque et création d'un deuxième écran de travail, entre autres. Notons que l'on peut créer jusqu'à 128 sprites simultanés de n'importe quelle taille. Bien évidemment, les sprites en question sont ceux qui ont été définis grâce à **Sprite Designer.**



17/20

Présentation/Notice : /. La doc que nous avons eue était une version provisoire. Chaque soft est agréablement présenté dans une chemise cartonnée de couleur.

Affichage : 18. Toute la partie écran a été particulièrement soignée.

Ergonomie/Convivialité : 17. Les commandes ne sont pas communes aux trois programmes, mais il est très facile de prendre l'ensemble en main.

Originalité : 16. Des logiciels de ce type existent ailleurs, mais jamais ensemble.

Intérêt : 16. Une aide qui peut se révéler précieuse.

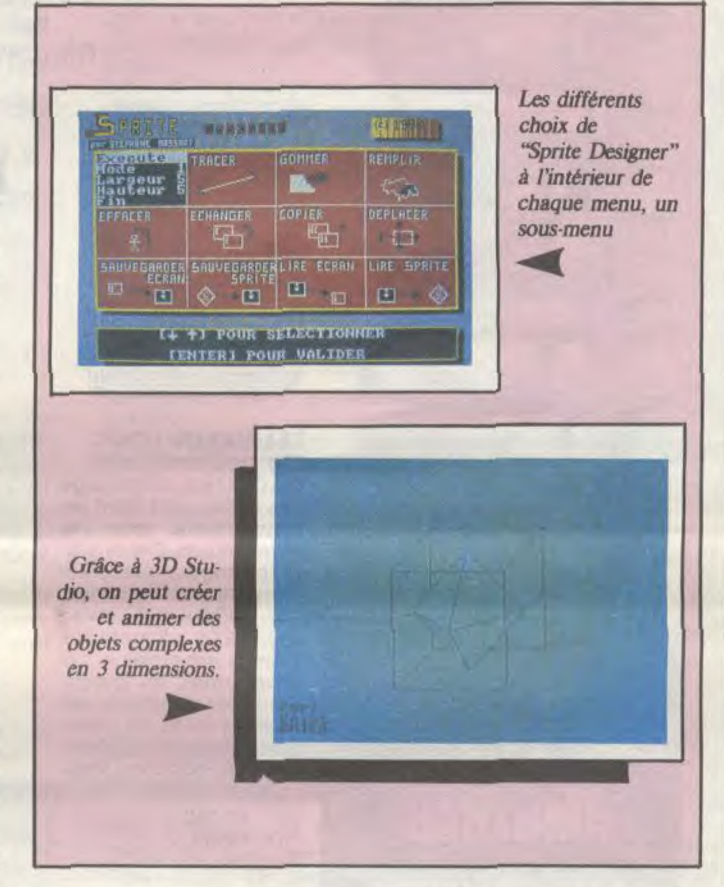
Rapport qualité-prix : /. Pas de prix public fixé.

Puissance et rapidité de traitement : 15. C'est étonnant ce qu'on arrive à faire avec du simple Basic et quelques routines en langage machine !

Autres : 18. Applaudissons une gamme cohérente de logiciels utiles.

ET MON RELIEF?

C'est vrai, ça ! C'est bien beau de faire de jolis dessins, de la musique, de créer des sprites, mais tout cela ne vaut pas une bonne animation de figures en 3 dimensions, surtout avec une gestion des faces cachées.
C'est là qu'intervient notre troisième et dernier volet : **3D Studio.**
Révélons tout de suite le petit plus qui fait toute la différence : le logiciel comprend une routine de recopie graphique de l'écran adaptable à de nombreuses imprimantes et, point important, utilisable avec d'autres softs du même type.



Les différents choix de "Sprite Designer" à l'intérieur de chaque menu, un sous-menu

Grâce à 3D Studio, on peut créer et animer des objets complexes en 3 dimensions.

Créer un dessin en trois dimensions et l'animer devient, encore une fois, très simple. Entrez les coordonnées de chaque sommet, l'ordinateur calcule tous les segments et les parties cachées du volume. Choisissez ensuite un mode de visualisation : vous avez le choix entre perspective et projection. Dans le premier cas, le dessin est représenté de face avec une "profondeur" qui crée le relief. C'est bien entendu l'ordinateur qui se charge de calculer cette perspective. On a en outre le choix entre perspective cavalière et perspective conique. Dans le second cas, vous obtenez trois vues différentes (face, côté, dessus) et les faces cachées sont soit visibles, soit invisibles, soit en pointillés. De nombreuses aides sont présentes pour faciliter la création d'animation. On trouve, en vrac, la rotation, la dilatation, les translations... Autant de termes avec lesquels vous n'êtes peut-être pas familiarisés, mais dont on comprend sans peine la signification à l'usage.
Une fois que vous avez déterminé toutes les positions nécessaires pour réaliser votre animation, le logiciel calcule les faces cachées et la nouvelle position de l'objet pour chaque image. Cela prend plusieurs minutes, car le calcul en question est énorme. L'animation est ensuite sauvée, et c'est seulement à cet instant que vous pourrez voir le résultat de vos cogitations en vitesse réelle. Lorsque les figures sont très différentes les unes des autres, il subsiste des à-coups dans l'enchaînement des images, mais en programmant une séquence assez douce on peut arriver à une animation correcte. Il est ensuite possible, comme dans les autres produits de la gamme, de réutiliser les données dans un programme basic. On peut applaudir le soin qui a été apporté à éviter les erreurs de saisie : si une donnée est incorrecte, le logiciel vous demandera instantanément de la modifier, évitant de compiler inutilement une animation erronée.

MORDU DE COBRA

La toute nouvelle gamme **Studio** de Cobrasoft présente de nombreuses qualités, la première de celle-ci étant bien entendu la facilité avec laquelle on peut réutiliser les données à l'intérieur d'un programme basic.
Pour l'heure, aucun prix public n'a encore été fixé : il devrait osciller entre 200 et 300 francs pour chacun des trois programmes, Music Studio, Graphic Studio et 3D Studio. Nous pouvons d'ores et déjà vous apprendre que le prochain logiciel de la gamme sera "Programmer Studio", une compilation de routines en langage machine.
Un point rassurant : il est agréable de savoir que les logiciels d'une même gamme sont compatibles entre eux et que le sprite de l'un n'ira pas empiéter sur la musique de l'autre, ni sur le beau cube en 3D que vous avez mis tant de temps à peaufiner. Allons-nous vers une standardisation du logiciel ?

DU NOUVEAU POUR VOS AMSTRAD



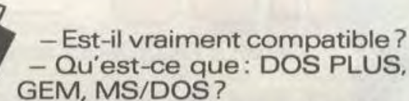
Le guide de référence technique du PC 1512 (PC 1512 Firmware Book).

Attention, vous qui désirez tout savoir sur le PC 1512 ce guide a été spécialement écrit pour vous par l'équipe développement de chez AMSTRAD INTERNATIONAL. Il vous dévoilera toutes les caractéristiques de l'AMSTRAD PC et vous donnera les informations nécessaires à une programmation poussée de cet ordinateur. Parmi les différents sujets abordés, vous trouverez :

- L'unité centrale
- Organisation de la mémoire
- Le DMA
- Les interruptions systèmes
- Etat et Contrôle du système
- Horloge temps réel
- Contrôleur VDU couleur alpha/graphique
- Contrôleur de disquette (FDC)
- Port sériel RS232C
- Port parallèle d'imprimante
- Interfaces et connexions (clavier, souris, joystick...)
- Initialisation et Tests à la mise sous tension
- Interruptions ROS
- RAM non volatile
- Messages ROS
- Nombreuses informations de références
- Annexes détaillées

Réf. : ML 175
Prix : **249 Francs TTC**

Le livre de l'Amstrad PC 1512





– Est-il vraiment compatible ?
– Qu'est-ce que : DOS PLUS, GEM, MS/DOS ?
– Les programmes utilisables sur l'AMSTRAD PC.
– Quelles sont les caractéristiques de l'AMSTRAD PC ?
– Que vaut le Basic 2 ?
– Quelles sont les extensions possibles de l'AMSTRAD PC ?

Voici quelques-unes des questions auxquelles répond ce livre qui est en soi un événement.

En effet, MICRO APPLICATION a tenu à s'associer au lancement de l'AMSTRAD PC et vous présente un ouvrage qui fait la synthèse des "plus" de cet outil exceptionnel !

Vous y trouverez des réponses d'ordre général et d'ordre pratique pour faire un tour d'horizon complet de la machine.

MICRO APPLICATION a toujours collé à l'événement et a tenu encore une fois à ne pas vous décevoir. Son travail est entre vos mains, bonne lecture !

Prix : 99 Frs.



LE LIVRE DU LOGO

Le LOGO est un langage très intéressant dont les applications sont très nombreuses. Cet ouvrage permettra au lecteur de profiter au maximum du LOGO livré avec L'AMSTRAD. Principaux thèmes abordés : les graphismes, les procédures, les récursions, les routines de tri, un générateur de masque, structure des données, intelligence artificielle...

Réf. : ML 162
Prix : **149** FF

DATAMAT PCW : Enfin une gestion de fichiers SIMPLE, RAPIDE ET PUISSANTE SUR PCW Pour 590 F seulement !

DATAMAT PCW

- Il permet de créer 32767 enregistrements par fichier.
- Chaque fichier peut comprendre jusqu'à 83 zones de saisie réparties sur 9 pages écran.
- L'utilisateur peut créer lui-même ses formulaires de saisie.
- Datamat PCW permet de relier les fichiers entre eux afin de transférer des données d'un fichier à un autre.
- Avec Datamat PCW, il est possible d'effectuer des calculs sur les zones de saisie (addition, multiplication, etc.).
- Le format d'impression peut être modifié (impression en liste, justification à droite ou à gauche, en-tête, etc.).
- Simplicité d'emploi : Datamat PCW fonctionne avec des menus gérés par touches de fonctions.
- Toutes les opérations sur fichiers (saisies, modification, etc.) s'effectuent directement sur disquette.
- On peut créer autant d'index que de zones de saisie par fichier.
- Tri en ordre croissant ou décroissant.
- Possibilité d'utiliser le RAM DISC avec le PCW 8512.

Réf. : AM 316. Prix : **590 F** TTC

NOUVEAU

AMSTRAD AUTOFORMATION À L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS SUR PCW 8256-8512

AUTOFORMATION À L'ASSEMBLEUR EN FRANÇAIS SUR PCW ET CPC

Contient un livre et un logiciel.

Le livre :
Cet ouvrage introduit le débutant à la programmation du Z80 grâce à la méthode du Dr WATSON qui selon les critiques vaut son pesant d'or ! Aucune connaissance préalable n'est requise et le but du livre est d'assurer au novice un succès total. A la fin du livre les instructions du Z80 sont expliquées en détail. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes du cours alors que des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension. D'autres chapitres montrent comment de nouvelles commandes peuvent être ajoutées au BASIC, notamment une routine de traçage de CERCLE.

Le logiciel :
Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend :

- Etiquettes Symboliques
- Directives d'Assemblage
- Chargement/Sauvegarde
- Copie Ecran
- INSERT/DELET.

L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage puis les transforme en code machine (langage machine).

Pour vous aider à comprendre les notations mathématiques utilisées, une démonstration de l'utilisation des nombres binaires et hexadécimaux est fournie. Un programme utilisant les commandes graphiques additionnelles décrites dans le livre est également fourni.

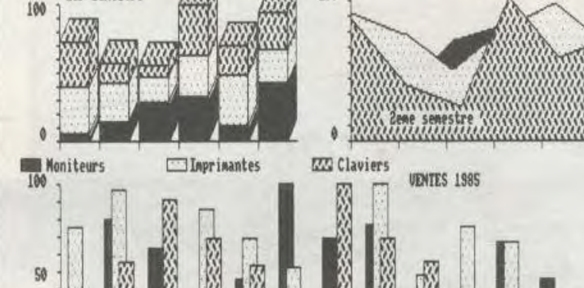


Pour CPC :
version Disk : **295 F**
version Cassette : **195 F**

Pour PCW :
version Disk : **295 F**

horaires d'ouverture
9h-13h / 14h-18h

Pour 395 F TTC OFFREZ-VOUS DES GRAPHIQUES SUR PCW



Systèmes requis :
PCW GRAPH fonctionne sur PCW 8256 et 8512, il utilise l'imprimante de cet ordinateur.

PCW GRAPH est le logiciel qui vous permettra de représenter graphiquement vos données sur PCW 8256 et 8512. Vous pourrez obtenir des histogrammes de différentes formes qui agrémenteront les résultats de vos applications ou des programmes que vous utilisez. Il vous sera, par exemple, possible d'afficher jusqu'à quatre zones d'un tableau créé par MULTIPLAN. En fait, tous les logiciels pouvant générer des fichiers au format ASCII (la plupart le permettent) peuvent communiquer leurs données à PCW GRAPH. Une fois définis, ces graphiques seront imprimés.

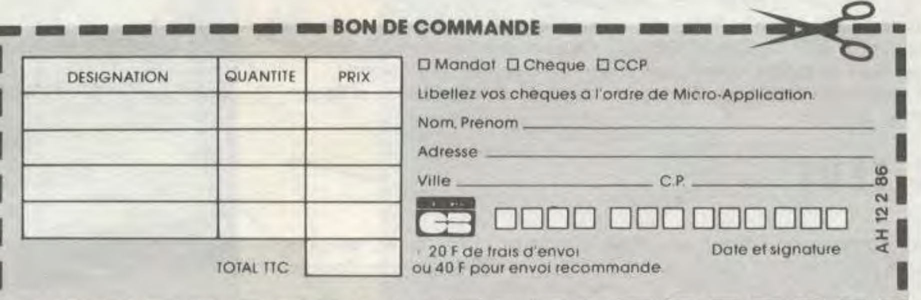
Caractéristiques du logiciel :

- De 1 à 4 graphiques directement à l'écran.
- Editeur de texte pour ajouter des commentaires aux graphiques.
- Sept types de représentation graphique (barres, barres 3D, cumuls, cumuls 3D, lignes, surfaces et secteurs).
- Editeur de trames.
- Deux échelles pour la sortie vers l'imprimante, dont une en pleine page.
- Possibilité d'affichage des légendes et d'une grille de référence.
- Utilise des fichiers au format ASCII.

Réf. : AM 315 - Prix : **395 F** TTC

Si vous voulez connaître votre revendeur le plus proche, contactez-nous au : **47-70-32-44**

MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS
Tél. : (1) 47-70-32-44



BON DE COMMANDE

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
	TOTAL TTC	

☐ Mandat ☐ Cheque ☐ CCP
Libellez vos cheques a l'ordre de Micro-Application.
Nom, Prenom ____
Adresse ____
Ville ____ C.P. ____
+ 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommande
Date et signature
AH 12 2 86

RENKILL

Jean-François CLAVIER

Améliorez ainsi vos rapports quotidiens avec vos précieuses disquettes.

Mode d'emploi :

Cet utilitaire permet l'utilisation aisée des ordres IREN et IERA servant respectivement à renommer et à effacer les fichiers sur disquettes. Toutes les indications nécessaires sont incluses dans les REM en fin de programme.

```
10 '****************************
15 '* RENKILL V2.0: Ut. disk *
20 '--------------------------
25 '* (c) J.F CLAVIER          *
30 '****************************
35 '############################
40 '###  Initialisations  ###
45 '############################
50 |TAPE:OPENOUT "JF":MEMORY HIMEM
-1:CLOSEOUT:|DISC
55 MODE 2:INK 1,11:INK 0,0:BORDER
13:PAPER 0:PEN 1:LOCATE 1,22:PRINT
 STRING$(80,CHR$(238));:SPEED KEY
10,1:WINDOW #0,1,80,6,21:ZONE 45:D
IM A$(2):A$(0)="":A$(1)="  ":A$(2)
="**"
60 WINDOW #1,1,80,1,2:PAPER #1,1:P
EN #1,1:CLS #1:MOVE 0,389:TAG #1:P
RINT #1,"***  (c) J.F CLAVIER  ***
  R E N K I L L  V2.0  ***  Sept.
1986  ***  $ C.M  ***     ":TAGOFF:
MOVE 0,391:DRAWR 639,0,0:DRAWR 0,0
,1
65 WINDOW #2,1,80,4,8:CLS #2:PRINT
 #2,"        ** Options :

                   ":WINDOW #3,27,48,4
,4:C1=1:WINDOW #4,55,74,4,4:WINDOW
 #5,1,80,23,25:WINDOW #6,1,80,6,25
70 MOVE 0,327:DRAWR 639,0:MOVER 0,
2:DRAWR -639,0:GOSUB 255
75 '############################
80 '### Menu Principal ###
85 '############################
90 CLS:CLS #5:LOCATE #5,34,2:PRINT
 #5,"KK Choix :-";:EF=0:ENT 1,10,-
5,5:ENT 2,5,5,2.5
95 CH$=INKEY$:EF=EF+1:IF CH$="" TH
EN IF EF<>100 THEN 95 ELSE C1=C1 X
OR 1:EF=0:GOSUB 255:SOUND 1,50,30,
6,1,1:GOTO 95
100 CH$=UPPER$(CH$):PRINT #5,CH$;:
IF CH$<>"R" AND CH$<>"K" THEN LOCA
TE #5,45,2:PRINT " ";:LOCATE #5,45
,2:GOTO 90
105 '###################
110 '### (R)ename ###
115 '###################
120 IF CH$="K" THEN 195 ELSE C1=1:
GOSUB 255:GOSUB 265:GOTO 130
125 GOSUB 305
130 TOT=0:FOR I=1 TO NBRE:TOT=TOT+
REP(I):NEXT:IF TOT<>0 THEN 145
135 LOCATE 2,YLOC-1:PRINT CHR$(24)
"* Autre Disc : [SPC]..Options (R)
/(K) avec ce Disc : [R]/[K]..Menu
: [ENTER] *"CHR$(24);:'(-- Menu In
termediaire --)
140 REP$=INKEY$:REP$=UPPER$(REP$):
IF REP$=" " THEN ERASE REP!,NOM$:G
OTO 120 ELSE IF REP$="K" THEN C1=0
:GOSUB 255:LOCATE #5,45,2:PRINT #5
,"K":CH$="K":GOTO 200 ELSE IF REP$
=CHR$(13) THEN ERASE REP!,NOM$:GOT
O 90 ELSE IF REP$="R" THEN 125 ELS
E 140
 145 LOCATE 3,YLOC-1:PRINT "    "CHR
$(24)"***  Indiquez le nouveau nom
 du Programme ou la nouvelle exten
sion  ***"CHR$(24)"  "
150 CLS #5:PRINT #5:I=1:EFF=0:WHIL
E I<=NBRE:IF REP(I)=0 THEN 175
155 PRINT #5,"##   "NOM$(I)" : Nom
? :-                : Extension ? :-"
;:LOC=VPOS(#5):LOCATE #5,28,LOC
160 INPUT #5,"",NOU$:L=LEN(NOU$):I
F NOU$="" THEN NOU$=LEFT$(NOM$(I),
8):L=8:LOCATE #5,28,LOC:PRINT #5,N
OU$; ELSE IF L>8 THEN NOU$=LEFT$(N
OU$,8):L=8
165 LOCATE  #5,57,LOC:INPUT #5,"",
EXT$:IF EXT$="" THEN EXT$=RIGHT$(N
OM$(I),3):LOCATE #5,57,LOC:PRINT #
5,EXT$ ELSE IF LEN(EXT$)>3 THEN EX
T$=LEFT$(EXT$,3)
170 NOU$=NOU$+STRING$(8-L,32)+"."+
EXT$:IF NOM$(I)<>NOU$ THEN NOU$=UP
PER$(NOU$):LOCATE #5,64,LOC:PRINT
#5,"!-"NOU$:|REN,@NOU$,@NOM$(I):NO
M$(I)=NOU$:LOCATE ((I-1) MOD 4)*20
+7,(I-1)\4+1:PRINT NOM$(I);
175 I=I+1:WEND:CLS #5:LOCATE #5,34
,2:PRINT #5,"KK Choix :-R";:FOR I=
1 TO NBRE:LOCATE ((I-1) MOD 4)*20+
2,(I-1)\4+1:PRINT "  ";:REP!(I)=0:
NEXT :GOTO 135
180 '###############
185 '### (K)ill ###
190 '###############
195 C1=0:GOSUB 255:GOSUB 265:GOTO
205
200 GOSUB 305
205 TOT=0:FOR I=1 TO NBRE:TOT=TOT+
REP(I):NEXT:IF TOT<>0 THEN 220
210 LOCATE 2,YLOC-1:PRINT CHR$(24)
"* Autre Disc : [SPC]..Options (R)
/(K) avec ce Disc : [R]/[K]..Menu
: [ENTER] *"CHR$(24);:'(-- Menu In
termediaire --)
215 REP$=INKEY$:REP$=UPPER$(REP$):
IF REP$=" " THEN ERASE REP!,NOM$:G
OTO 195 ELSE IF REP$="R" THEN C1=1
:GOSUB 255:LOCATE #5,45,2:PRINT #5
,"R":CH$="R":GOTO 125 ELSE IF REP$
=CHR$(13) THEN ERASE REP!,NOM$:GOT
O 90 ELSE IF REP$="K" THEN 200 ELS
E 215
220 LOCATE 3,YLOC-1:PRINT STRING$(
19,32)CHR$(24)"**  Confirmation d'
effacement : [Y]  **"CHR$(24)STRIN
G$(18,32)
225 CALL &BB06:IF INKEY(43)=-1 THE
N FOR I=1 TO NBRE:REP(I)=0:LOCATE
((I-1) MOD 4)*20+2,(I-1)\4+1:PRINT
 "  ";:NEXT :GOTO 210
230 I=1:WHILE I<=NBRE:IF REP(I)=1
THEN SOUND 1,50,20,7,1,2:LOCATE ((
I-1) MOD 4)*20+2,(I-1)\4+1:PRINT C
HR$(24)"XX"CHR$(24);:|ERA,@NOM$(I)
:REP(I)=0:NOM$(I)=""
235 I=I+1:WEND:GOTO 210
240 '############################
245 '###  Sous-Programmes  ###
250 '############################
255 C2=1-C1:PAPER #3,C1:PEN #3,C2:
PRINT #3,"  ###  (R)ename  ###  ";
:PEN #4,C1:PAPER #4,C2:PRINT #4,"
 ###  (K)ill  ###  ";:RETURN
260 '(---- Procedure de selection
------)
265 CLS:LOCATE 16,7:PRINT CHR$(24)
"** Inserez la disquette et Appuye
z sur une touche"CHR$(24):CALL &BB
06:CLS
270 DIM NOM$(65),REP!(65):FOR I=1
TO 65:NOM$(I)=STRING$(12,32):REP!(
I)=0:NEXT
275 N=PEEK(&BB5A):POKE &BB5A,&C9:C
AT:POKE &BB5A,N
280 ANZ=PEEK(&A912):ADR=40573:IF A
NZ=0 THEN LOCATE 11,7:PRINT CHR$(2
4)"**  Cette disquette est vierge.
.Appuyez sur une touche  **"CHR$(2
4):ERASE NOM$,REP!:CALL &BB06:GOTO
 90:'ADR=256*PEEK(&A79C)+PEEK(&A79
B)+1
285 FOR I=1 TO ANZ:POKE @NOM$(I)+1
,ADR-(INT(ADR/256)*256):POKE @NOM$
(I)+2,INT(ADR/256):ADR=ADR+14:NEXT
 I
290 NBRE=ANZ-1:FOR I=1 TO ANZ:IF A
SC(LEFT$(NOM$(I),1))=0 THEN NBRE=I
-1:I=ANZ ELSE NOM$(I)=LEFT$(NOM$(I
),8)+"."+MID$(NOM$(I),9,3):PRINT "
[  ] :"NOM$(I)"  ";
295 NEXT I:IF NBRE=0 THEN LOCATE 1
1,7:PRINT CHR$(24)"**  Cette disqu
ette est vierge..Appuyez sur une t
ouche  **"CHR$(24):ERASE NOM$,REP!
:CALL &BB06:GOTO 90 ELSE PRINT:IF
NBRE MOD 4<>0 THEN PRINT
300  PRINT STRING$(80,154):YLOC=VP
OS(#0)
305 LOCATE 1,YLOC-1:PRINT "  "CHR$
(24)"Selection ";:IF CH$="K" THEN
PRINT "avec les fleches et [Copy].
..Fin : [Enter]...Reset du Disc :
[Del]"CHR$(24)" " ELSE PRINT "des
Programmes avec les fleches et [Co
py]...Fin du Choix : [Enter]"CHR$(
24)" "
310 YLOC=VPOS(#0):DRAP=0:YMAX=(NBR
E-1)\4+1:X=2:Y=1:IND=1
315 LOCATE X+3,Y:PRINT CHR$(24)CHR
$(164)CHR$(24);
320 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 320 EL
SE VK=ASC(K$)
325 IF VK=240 THEN IF Y>1 THEN GOS
UB 365:Y=Y-1:IND=IND-4:GOTO 315
330 IF VK=241 THEN IF Y<YMAX THEN
GOSUB 365:Y=Y+1:IND=IND+4:GOTO 315
335 IF VK=242 THEN IF IND<>1 THEN
GOSUB 365:X=X-20:IND=IND-1:IF X<0
THEN X=62:Y=Y-1:GOTO 315
340 IF VK=243 THEN IF IND<>NBRE TH
EN GOSUB 365:X=X+20:IND=IND+1:IF X
>62 THEN Y=Y+1:X=2:GOTO 315
345 IF VK=224 AND NOM$(IND)<>"" TH
EN REP!(IND)=REP!(IND) XOR 1:LOCAT
E X,Y:PRINT A$(REP!(IND)+1);
350 IF VK=127 AND CH$="K" THEN DRA
P=DRAP XOR 1:FOR I=1 TO NBRE:REP(I
)=DRAP:LOCATE ((I-1) MOD 4)*20+2,(
I-1)\4+1:PRINT A$((DRAP+1)*(-(NOM$
(I)<>""))); :NEXT
355 IF VK=13 THEN GOSUB 365:RETURN
360 GOTO 315
365 LOCATE X+3,Y:PRINT " ";:RETURN
370 '############################
375 '# Mode d'emploi RENKILL #
380 '############################
385 '# RENKILL est un utilitaire d
e gestion de disquette,qui permet
de
390 '# faciliter les operations d'
effacement et de reappelation des
programmes.
395 '# Entierement en BASIC,il est
 compatible avec les 464,664 et 61
28...
400 '# L'emploi en est simple : il
 suffit de se comformer aux ordres
 du
405 '# programme.Les deux options
possibles sont (R)ename et (K)ill
que l'on
410 '# selectionne au tout debut.U
ne fois apparu le catalogue de la
disquette,
415 '# on selectionne avec les fle
ches et la touche [Copy] les fichi
ers que
420 '# l'on desire renommer ou eff
acer,ceux-ci etant alors precedes
par deux
425 '# asterisques : **.Un nouvel
appui sur [Copy] et la marque disp
arait...
430 '#  *  Option (K)ill
435 '# On dispose d'une option sup
plementaire : le Reset du Disc,aut
rement dit
440 '# l'effacement de tous les fi
chiers du Disc.On l'obtient en app
uyant sur
445 '# [Del],les fichiers sont alo
rs tous marques par **.Un autre ap
pui sur
450 '# [Del] et l'option est aband
onne...
455 '# Une fois terminee la select
ion ,appuyer sur [Enter] puis conf
irmer
460 '# l'effacement par [Y].Les pr
ogrammes effaces seront marques d'
un signe
465 '# special.On a alors un nouve
au menu : un autre Disc,toujours a
vec (K)ill,
470 '# (R)ename ou (K)ill avec le
Disc actuel ou retour au Menu pric
ipal...
475 '#  *  Option (R)ename
480 '# La procedure de selection e
st la meme qu'avec (K)ill.Une fois
 celle-ci
485 '# terminee le programme deman
de le nom et l'extension pour le f
ichier
490 '# designe.Si l'on ne desire r
ien changer,il suffit de taper [En
ter]...
495 '#  *  Remarque
500 '# Notez que dans les deux cas
,ne selectionner aucun fichier fai
t aboutir
505 '# au menu explicite un peu pl
us haut..
510 '# L'option Reset n'est bien v
alable qu'avec (K)ill..
```

Suite de la page 6

```
2700 FOR S=1 TO 2:FOR I=14 TO 18 S
TEP 2:LOCATE I,19+S:PEN 4-S:PRINT
CHR$(204+S):NEXT:NEXT
2710 PEN 2:LOCATE 29,21:PRINT A$
2720 LOCATE 28,22:PRINT B$
2730 LOCATE 33,20:PRINT CHR$(167)
2740 FOR i=13 TO 34:FOR J=12 TO 17
:PEN 3:LOCATE I,J:PRINT CHR$(143):
NEXT:NEXT
2750 PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT"F":LOC
ATE 5,3:PRINT"U":LOCATE 5,4:PRINT"
E":LOCATE 5,5:PRINT"L"
2760 PEN 3:LOCATE 9,2:PRINT"M":LOC
ATE 9,3:PRINT"U":LOCATE 9,4:PRINT"
N":LOCATE 9,5:PRINT"I"
2770 ORIGIN 96,112:DEG:MOVE 0,28
2780 FOR A=0 TO 360 STEP 5:DRAW 55
*COS(A),55*SIN(A),0
2790 NEXT
2800 ORIGIN 0,0
2810 MOVE 96,112:FILL 0:DRAW 146,1
62,2
2820 BORDER 1:INK 2,0:INK 3,11:INK
 1,6
2830 PEN 2:LOCATE 23,10:PRINT CHR$
(177)
2840 BaG$=CHR$(186)+CHR$(185)+CHR$
(184):BAD$=CHR$(194)+CHR$(195)+CHR
$(196):SMG$=CHR$(200)+CHR$(201)+CH
R$(202):SMD$=CHR$(197)+CHR$(198)+C
HR$(199)
2850 X=23:J=17
2860 LOCATE 4,11:PAPER 0:PRINT"
    "
2870 WHILE INKEY(47)=-1:WEND
2880 '
2890 ' JEU
2900 '
2910 CLEAR INPUT:IF SC>RE THEN RE=
SC
2920 LOCATE 30,24:PEN 1:PRINT RE:G
OSUB 4030
2930 IF FUEL=6 THEN GOSUB 4250
2940 IF FPASS=4 THEN GOSUB 4170
2950 IF PASS=11 THEN 3460
2960 IF RATE>3 THEN GOSUB 4410
2970 IF TPASS=100 THEN FOR T=0 TO
2000:NEXT:GOTO 4620
2980 PEN 2:PAPER 0:LOCATE X,10:PRI
NT CHR$(177):FPASS=FPASS+1:PASS=PA
SS+1:TPASS=TPASS+1
2990 DIST=100-TPASS:PEN 3:LOCATE 5
,19:PRINT DIST
3000 RANDOMIZE TIME:IF RND>0.5 THE
N GOTO 3170
3010 IF RND>0.7 THEN CHOIX$=SMD$ E
LSE CHOIX$=BAD$
3020 PEN 2:PAPER 0:LOCATE 13,11:PR
INT CHOIX$
3030 FOR i=14 TO 31
3040 PEN 2:PAPER 0:LOCATE i-1,11:P
RINT"   ":LOCATE i,11:PRINT CHOIX$

3050 IF FLAG=1 THEN 3140 ELSE IF J
OY(0)=4 OR INKEY(8)=0 THEN PEN 2:L
OCATE X,10:PRINT" ":X=X-1:GOTO 308
0
3060 IF JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0 THE
N PEN 2:LOCATE X,10:PRINT" ":X=X+1
:GOTO 3080
3070 GOTO 3110
3080 IF X<14 THEN X=14
3090 IF X>33 THEN X=33
3100 LOCATE X,10:PRINT CHR$(177)
3110 IF flag=1 THEN GOTO 3140
3120 IF TORP=0 THEN FOR T=0 TO 80:
NEXT:GOTO 3150
3130 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 O
R JOY(0)=20 OR JOY(0)=24 THEN PAPE
R 3:PEN 2:FOR N=5 TO 7:SOUND 7,0,2
0,(12-N),0,0,N:NEXT:LOCATE X,17:PR
INT CHR$(178):FLAG=1:TORP=TORP-1:G
OTO 3140 ELSE 3150
3140 PAPER 3:PEN 2:LOCATE X,j:PRIN
T" ":j=j-1:car=195-j:LOCATE X,j:PR
INT CHR$(car):IF j>12 THEN 3150 EL
SE 3160
3150 NEXT i:PEN 2:PAPER 0:LOCATE 3
1,11:PRINT"   ":GOTO 2910
3160 GOSUB 3350:IF touche=1 THEN 3
390 ELSE flag=0:LOCATE X,12:PRINT"
 ":j=17:RATE=RATE+1:TRATE=TRATE+1:
GOTO 3150
3170 IF RND>0.7 THEN CHOIX$=SMG$ E
LSE CHOIX$=BAG$
3180 FOR i=31 TO 14 STEP -1
3190 PEN 2:PAPER 0:LOCATE i+1,11:P
RINT"   ":LOCATE i,11:PRINT CHOIX$
3200 IF FLAG=1 THEN 3290 ELSE IF J
OY(0)=4 OR INKEY(8)=0 THEN PEN 2:L
OCATE X,10:PRINT" ":X=X-1:GOTO 323
0
3210 IF JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0 THE
N PEN 2:LOCATE X,10:PRINT" ":X=X+1
:GOTO 3230
3220 GOTO 3260
3230 IF X<14 THEN X=14
3240 IF X>33 THEN X=33
3250 LOCATE X,10:PRINT CHR$(177)
3260 IF flag=1 THEN GOTO 3290
3270 IF TORP=0 THEN FOR T=0 TO 80:
NEXT:GOTO 3300
3280 IF INKEY(47)=0 OR JOY(0)=16 O
R JOY(0)=20 OR JOY(0)=24 THEN PAPE
R 3:PEN 2:FOR N=5 TO 7:SOUND 7,0,2
0,(12-N),0,0,N:NEXT:LOCATE X,17:PR
INT CHR$(178):FLAG=1:TORP=TORP-1:G
OTO 3290 ELSE 3300
3290 PAPER 3:PEN 2:LOCATE X,j:PRIN
T" ":j=j-1:car=195-j:LOCATE X,j:PR
INT CHR$(car):IF j>12 THEN 3300 EL
SE 3310
3300 NEXT i:PEN 2:PAPER 0:LOCATE 1
4,11:PRINT"   ":GOTO 2910
3310 GOSUB 3350:IF touche=1 THEN 3
390 ELSE flag=0:LOCATE X,12:PRINT"
 ":j=17:RATE=RATE+1:TRATE=TRATE+1:
GOTO 3300
3320 '
3330 ' TEST SI TOUCHE
3340 '
3350 TOUCHE=0:IF X=I+1 THEN TOUCHE
=1:RETURN ELSE RETURN
3360 '
3370 ' EXPLOSION
3380 '
3390 TOUCHE=0:FLAG=0:J=17:LOCATE X
,12:PRINT" "
3400 PEN #2,1:PAPER 0:PRINT #2,CHR
$(22);CHR$(1):LOCATE #2,X,11:PRINT
 #2,CHR$(248):FOR K=6 TO 13:SOUND
7,0,40,(15-K)/2,0,0,K:NEXT
3410 FOR T=0 TO 350:NEXT:PEN 2:LOC
ATE I,11:PRINT "    "
3420 IF choix$=bad$ THEN ep$=CHR$(
204) ELSE IF choix$=bag$ THEN ep$=
CHR$(203) ELSE 3440
3430 LOCATE x,11:PRINT ep$:FOR T=0
 TO 300:NEXT:LOCATE x,11:PRINT" ":
SC=SC+50:GOTO 3450
3440 SC=SC+100
3450 PEN 1:LOCATE 4,11:PRINT SC:FO
R t=0 TO 800:NEXT:GOTO 2910
3460 '
3470 ' PLATEFORME
3480 '
3490 PASS=0:PAPER 0:LOCATE X,10:PR
INT" ":PEN 1:SC=SC+200:LOCATE 4,11
:PRINT SC
3500 PEN 2:LOCATE 16,11:PRINT CHR$
(234);CHR$(235)
3510 LOCATE 16,10:PRINT CHR$(232);
CHR$(233):FOR T=0 TO 750:NEXT
3520 LOCATE 16,11:PRINT "  ":LOCAT
E 16,10: PRINT "  "
3530 LOCATE 16,11:PRINT CHR$(229);
CHR$(230);CHR$(231)
3540 LOCATE 16,10:PRINT CHR$(226);
CHR$(227);CHR$(228)
3550 LOCATE 17,9:PRINT CHR$(225):L
OCATE 17,8:PRINT CHR$(224)
3560 FOR T=0 TO 1000:NEXT
3570 X=22:LOCATE X,10:PRINT CHR$(1
77)
3580 '
3590 ' ACTION PLATEFORME
3600 '
3610 FPASS=FPASS+1
3620 FOR i=31 TO 19 STEP -1
3630 PEN 2:PAPER 0:LOCATE i+1,11:P
RINT"   ":LOCATE i,11:PRINT BAG$
3640 IF FLAG=1 THEN 3730 ELSE IF J
OY(0)=4 OR INKEY(8)=0 THEN PEN 2:L
OCATE X,10:PRINT" ":X=X-1:GOTO 367
0
3650 IF JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0 THE
N PEN 2:LOCATE X,10:PRINT" ":X=X+1
:GOTO 3670
3660 GOTO 3700
```

A SUIVRE...



MINI HEBDO

VP-PLANNER

de SOFTISSIMO
LE SUPER-CLONE

Après le PC 1512 qui revolutionne le petit monde des compatibles IBM, voici VP-Planner, le premier logiciel-clone de Lotus 1-2-3 !

LA STAR LOTUS

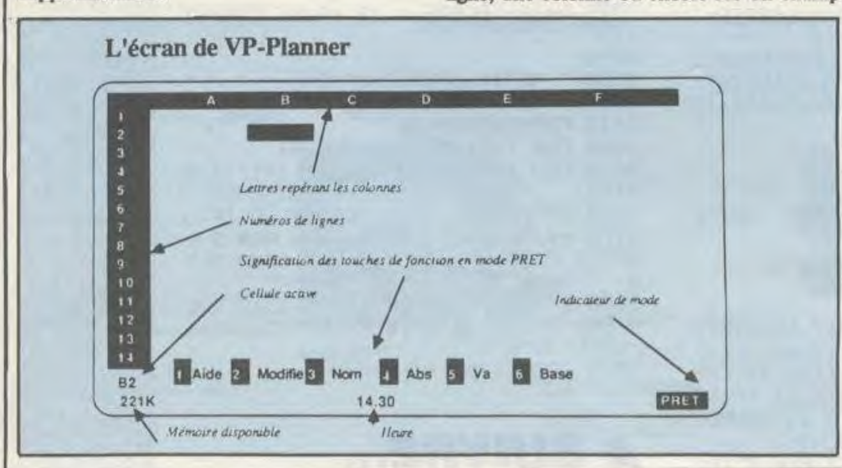
Lotus 1-2-3 a été un des premiers logiciels regroupant dans un même programme une feuille de calcul électronique très puissante, un éditeur graphique perfectionné et une base de données. Les avantages évidents d'un tel produit liés à la puissance de ses trois programmes ont rapidement porté Lotus 1-2-3 aux toutes premières places des ventes de logiciels professionnels. Sa réputation est telle, qu'aujourd'hui, on ne parle plus de "Lotus 1-2-3" mais de "1-2-3".
Mais cette star a aussi un défaut de taille : il faut débourser près de 5000 francs pour avoir le plaisir de l'utiliser. Et une petite société, une profession libérale ou même un particulier n'ont pas toujours l'envie ou les moyens de payer une telle somme même si un logiciel intégré est maintenant devenu quasi-indispensable. L'arrivée du PC 1512 n'a pas arrangé les choses, le logiciel devenant plus cher que la machine elle-même !
Fort de cette constatation, Paperback Software, éditeur américain, s'est lancé dans la conception d'un produit peu évident à mettre en œuvre : faire aussi bien, sinon mieux que Lotus 1-2-3 et pour un prix plus en rapport avec le prix actuel des compatibles.

LE LOTUS 1-2-3 DU PAUVRE ?

Avant de vérifier si cet objectif difficile a été atteint, il est important de savoir que, si Paperback Software est inconnu du public, il n'en est pas de même de son fondateur, Adam Osborne. Chacun connaît les ordinateurs qui portent son nom et, malgré les échecs retentissants qui ont marqué la carrière de ce personnage, Adam Osborne n'a jamais cessé d'aller de l'avant. Il a rapidement senti que le marché professionnel évoluait et que les consommateurs se montraient de plus en plus réticents devant les logiciels chers. Sachant pertinemment que ces prix élevés sont dus en grande partie aux marges bénéficiaires de l'éditeur et des revendeurs, Osborne s'est appuyé sur une politique de prix diamétralement opposée à celle des gros éditeurs, limitant ses gains unitaires pour une plus large diffusion.
VP-Planner est donc le premier produit de la marque à suivre cette politique de vente. Mais, pour qu'il se vende rapidement, il fallait aussi que VP-Planner offre des avantages supplémentaires par rapport à 1-2-3 car, si l'utilisateur ne dédaigne pas les économies, il se sent aussi très attaché à l'image de marque d'une société et aux qualités propres d'un logiciel. Théoriquement, on retrouve donc sur VP-planner les mêmes potentialités qu'1-2-3, agrémentées toutefois de fonctions supplémentaires.

FONCTIONNEMENT ET UTILISATIONS

Comme 1-2-3, VP-Planner demeure avant tout un tableur, une feuille de calcul électronique. Le principe de ces feuilles de calcul consiste à résoudre automatiquement toute sorte de calculs : statistiques, financiers, mathématiques, trigonométriques ou logiques. C'est probablement l'application la plus évidente de l'informatique dans l'entreprise, puisqu'au lieu de résoudre des calculs comptables compliqués, il suffit d'entrer toutes les valeurs d'un problème, puis les formules qui vont être appliquées à ces valeurs, pour que l'ordinateur donnent automatiquement et rapidement tous les résultats. Encore plus appréciable : quand les formules du tableur sont établies, il suffit de changer une ou plusieurs valeurs pour que tous les résultats soient modifiés. L'application de ces principes pour, par exemple, la paye d'une entreprise, permet d'établir une seule feuille de calcul et la machine sortira la totalité des bulletins de paye des salariés en tenant compte de tous les paramètres décidés par l'utilisateur : salaire de base, heures supplémentaires, charges sociales, etc. On pourra également récupérer automatiquement les cumuls de chaque poste pour les déclarations de l'entreprise et si un des paramètres de la feuille de calcul change (le plafond de la sécurité sociale, par exemple), il suffira de le modifier dans la feuille d'origine pour que tous les bulletins de paye soient modifiés automatiquement à leur tour.
Physiquement, une feuille de calcul se présente sous la forme d'un écran quadrillé doté d'un repère horizontal alphabétique et d'un repère vertical numérique. L'intersection de chaque ligne et colonne constitue une cellule, élément de base dans lequel sera inscrit la valeur, la formule de calcul ou un texte. Chaque cellule se nomme par son repère de colonne et de ligne, A1 correspond à la cellule en haut à gauche de la feuille, A2 la cellule immédiatement à côté, B1 la première cellule de la deuxième ligne, etc. Premier avantage de VP-Planner : 9999 lignes de 256 colonnes contre 8192 lignes par feuille pour 1-2-3 mais avantage relatif puisque le nombre de lignes et de colonnes est limité par la taille de la mémoire de l'ordinateur utilisé. Le temps d'exécution d'une feuille de calcul d'une telle taille étant de surcroit rédhibitoire, il est difficile d'utiliser une feuille dépassant 2.000 lignes environ.
Au départ, l'utilisation de VP-Planner est très simple. Il suffit de se déplacer dans la feuille à l'aide des flèches du curseur, de taper le chiffre qui doit figurer à l'endroit voulu et de se déplacer vers la cellule suivante. Il faut ensuite entrer les formules de calcul qui peuvent concerner une seule ou plusieurs cellules, une ligne, une colonne ou encore sur un champ de cellules défini par l'utilisateur.
Pour le calcul d'un chiffre d'affaires, par exemple, on rentrera dans la colonne A les noms des mois les uns en dessous des autres (janvier en A1, février en A2, mars en A3); dans la colonne B, les chiffres d'affaires mensuels correspondants à un premier produit (100 en B1, 150 en B2, 200 en B3). On procédera de la même façon pour le deuxième produit dans la colonne C (20 en C1, 30 en C2 et 10 en C3).
La fonction SUM (Somme) nous servira ensuite à cumuler les chiffres d'affaires par mois pour chaque produit. Entrée dans la cellule B4, la fonction SUM(B1.B3) calculera le cumul du chiffre d'affaires pour le premier produit c'est-à-dire 450 et SUM(C1.C3) en C4 donnera le cumul du deuxième produit. On peut également calculer le chiffre d'affaire total mensuel en demandant en D1 la somme des deux produits pour janvier, en D2 la somme de février et en D3 celle de mars.
Le calcul de tableaux plus importants ne demande pas plus d'effort, on peut calculer tout aussi facilement la somme d'une longue colonne de 1000 cellules avec SUM(A1 :A1000). Les autres opérations sont aussi simples d'utilisation et il ne faudra que quelques heures d'auto-formation pour maîtriser les calculs simples.
En revanche, la maîtrise des nombreuses fonctions mathématiques disponibles ne sera pas à la portée d'un utilisateur non-spécialisé. Mais 1-2-3 comme VP-planner se devait de couvrir toutes les utilisations potentielles de leur feuille de calcul : moyenne, écart-type, variance, fonctions financières complexes comme le taux de rentabilité interne d'une série de cash-flow ou la valeur actuelle d'une série de versements constants, tout cela se retrouve dans ces deux logiciels.
Encore une fois, VP-planner apporte un avantage par rapport à son modèle : la facilité d'emploi et l'assistance à l'utilisateur ont été particulièrement soignés puisque, non seulement on peut accéder en permanence à un écran d'aide par la touche F1, mais en plus, cette aide est toujours en rapport direct avec la fonction en cours d'utilisation.



NOMBREUSES FONCTIONS

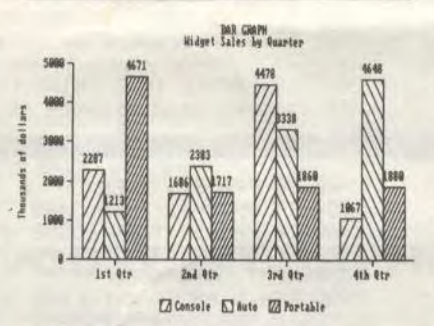
Indépendamment de ses facultés de calcul, VP-Planner offre de nombreuses autres fonctions de manipulations de tout ou partie de la feuille de calcul comme les déplacements et les copies de champs, l'impression partielle de documents, l'édition graphique ainsi que différents utilitaires et les fameuses "macro-commandes".
Toutes les fonctions sont accessibles par l'appui sur la touche "/" qui affiche un menu dans lequel on se déplace par les flèches du clavier ou par la frappe de la première lettre de la fonction désirée. Les fonctions agissant sur la feuille de calcul permettent d'ouvrir jusqu'à six fenêtres affichant diverses parties de la feuille, chacune permettant la saisie d'un titre différent.
La série de fonctions Outil offre, elle aussi, une gamme d'utilitaires intéressants. Entre autres, un tri à plusieurs critères, surprenant de rapidité, la possibilité d'entrer automatiquement une série de nombres consécutifs dans un champ de la feuille, d'effectuer des projections sur une série de calculs (l'équivalent du "que se passerait-il si...") ou de sélectionner des enregistrements en provenance de la base de données.
L'un des grands avantages de VP-Planner sur 1-2-3 est d'être aussi totalement interfacé avec dBase II ou III et de récupérer un fichier dBase en totalité ou selon certains critères déterminés. Inversement, on peut tout aussi facilement exporter des données du tableur vers cette gestion de base de données.

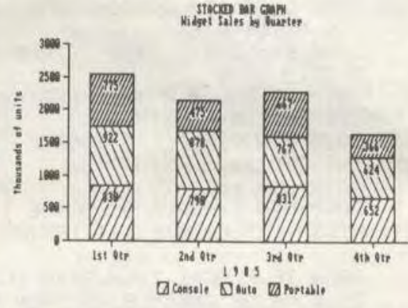
MACROCOMMANDES

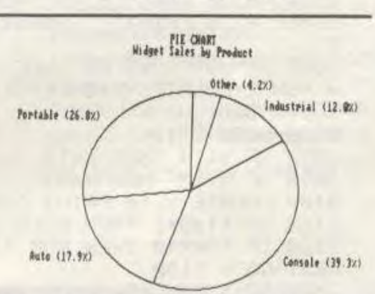
Le gain de temps incontestable apporté par un tableur peut encore être amélioré par les macrocommandes qui permettent de mémoriser une suite d'instructions qui seront ensuite déclenchées par une seule touche.
VP-Planner offre deux modes pour enregistrer et mettre en place les macro-commandes. Le premier, identique à 1-2-3, suit une procédure assez complexe qui demande l'écriture *in extenso* de toute la série d'instructions à l'intérieur d'une cellule, puis l'attribution d'un nom à cette macro. VP-Planner offre également un second mode d'écriture de macro qui lui est propre, bien plus simple d'utilisation : "Macros Autokey". Dans ce mode, il suffit de préciser la touche de fonction qui mettra en œuvre la macro, puis les diverses commandes qu'elle devra exécuter. Une assistance à l'écran facilite ces manipulations mais précisons que l'utilisation des macrocommandes, même simplifiée par rapport à Lotus, ne sont pas à la portée d'un public de profanes. Le débutant devra s'initier à la manipulation des tableurs et des macrocommandes en acquérant, par exemple, un livre d'initiation à 1-2-3, même s'il n'y retrouve pas toutes les commandes disponibles de VP-Planner.

GRAPHIQUES

Un tableur devient encore plus performant quand une représentation graphique permet une visualisation des données qui ont été traitées. VP-Planner propose donc un éditeur graphique très puissant, capable d'afficher de classiques graphiques linéaires, en barres superposées ou contiguës et en camembert ainsi qu'une originale option de dessins d'équations.





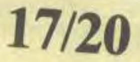


Pour mettre en œuvre cet éditeur graphique, il faut reconfigurer les paramètres d'affichage. Quatre options sont possibles, monochrome standard (qui ne permet pas d'obtenir les graphiques), Hercules monochrome (inutilisable avec le PC 1512), CGA et EGA (deux standards d'affichage IBM). Avec le 1512, il faut absolument configurer VP-Planner en mode EGA, car le passage au mode CGA provoque un plantage irrémédiable de la machine. Ici aussi, l'éditeur graphique de VP-Planner se révèle supérieur à celui de 1-2-3 par ses facilités d'impression. Avec le logiciel de Lotus, il faut sauver le graphique, quitter le logiciel et appeler la routine d'impression pour lancer l'édition papier. Avec VP-Planner, il suffit de taper deux commandes, Imprime puis Graphe, pour que cette édition s'exécute.



ECONOMIE

A priori, VP-Planner représente ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle en tableur. Ses possibilités supérieures à 1-2-3, sa simplicité d'utilisation, sa puissance, en font un logiciel quasiment sans concurrence. Softissimo propose VP-Planner en deux versions, une "Amstrad" simplifiée que nous venons de vous commenter et une version "standard" plus complète qui propose en supplément une "base de données multidimensionnelle" en relation avec le tableur, un outil surtout destiné aux développeurs. Les deux versions tournent sur tous les compatibles, Amstrad compris.
La version simplifiée Amstrad, distribuée par Innelec, coûte 1.174 francs TTC. La version complète revient à 1.769 francs TTC. Par la suite, l'utilisateur de la version simplifiée pourra se mettre au niveau de la version complète moyennant 1.071 francs. On pourra également obtenir une version déprotégée de ces logiciels, après achat de la version classique, pour 250 francs supplémentaires.
D'après Laurent Schuhl, directeur de Softissimo qui détient la licence française de VP-Planner et qui a francisé ce logiciel intégralement, ce sont les versions non-protégées qui se vendent le plus. Aux Etats-Unis, VP-Planner culmine dans les "charts" des meilleures ventes depuis sa sortie et 200 exemplaires ont déjà été vendus en France. Parmi les clients actuels de Softissimo, on compte déjà EDF, Sacilor, de nombreux expert-comptables et des petites entreprises. L'objectif de Laurent Schuhl est évidemment de devenir le numéro un du tableur sur Amstrad, avec un produit de cette qualité, il a de fortes chances pour y parvenir d'autant plus qu'il propose à la clientèle une assistance remarquable : la garantie donne droit au remplacement d'une disquette endommagée pour une somme minime, des mise à jour fréquentes sont envoyées gratuitement et une "hot-line" a été confiée à un centre de formation informatique. Malheureusement, ce service ne s'applique que pour les possesseurs de la version standard.
Quoiqu'il en soit, la puissance de ce logiciel et son prix on ne peut plus compétitif laisse augurer d'une réussite au moins comparable à celle de l'Amstrad PC 1512. Deux produits non pas à suivre, mais à rattraper.



17/20

Présentation/Notice : 12. En français, quelques imprécisions. Surtout destinée à un public de connaisseurs.

Affichage : 17. Net, clair et sans bavure.

Convivialité/Ergonomie : 18. Un des grands points forts du logiciel.

Originalité : 15. Un clone oui, mais un super-clone.

Intérêt : 18. Tout professionnel informatisé se doit de posséder VP-Planner.

Rapport Qualité-prix : 19. Le top-niveau du logiciel à un prix défiant toute concurrence.

Puissance et rapidité de traitement : 18. Un tri particulièrement rapide.

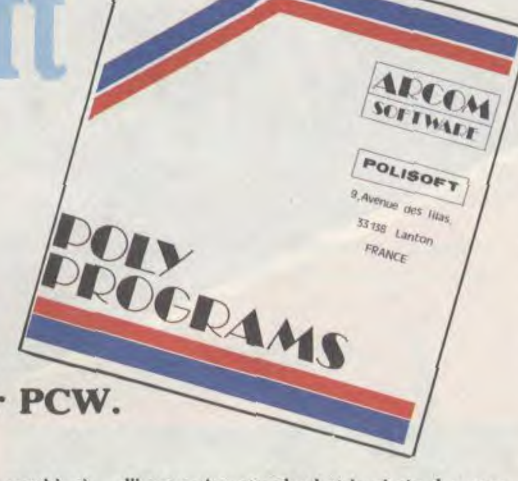
Autres caractéristiques : 18. Entièrement francisé. La présence de versions non-protégées est un très gros plus.



MINI HEBDO

POLY PROGRAMS de Polisoft

UNE GAMME DE LOGICIELS COMPLEMENTAIRES



Polisoft, petite société bordelaise, fait une percée en flèche sur le marché des logiciels professionnels avec une gamme originale de quatre produits qui se complètent à merveille pour vous proposer du "jamais" vu sur PCW.

Les Poly Programs sont l'adaptation française de quatre logiciels d'Arcom Software, déjà célèbres au Royaume-Uni : Polyword, Polymail, Polyplot et Polyprint. Faciles d'accès et très simples à maîtriser, ils gagnent en puissance et en intérêt quand on les utilise conjointement.

Polyword, le traitement de texte, n'a nullement l'intention de rivaliser avec Locoscript, Tasword 8000, Wordstar ou tout autre logiciel de ce type tournant sur le PCW. Il vous sera en effet impossible de l'utiliser pour la saisie de longs documents. Sa principale raison d'être : servir de canevas pour la réalisation de documents destinés à être traités par d'autres programmes de la gamme - Polymail et Polyprint.

Polymail, mailing puissant, fournit à Polyword les listes d'adresses à partir desquelles le traitement de texte imprimera circulaires ou étiquettes auto-collantes. Envisagé dès leur conception, l'interfaçage de ces deux logiciels a tout d'un jeu d'enfant.

Polyprint traite les documents fournis par Polyword pour leur donner un aspect plus **agréable**, en puisant dans une réserve qui peut aller jusqu'à vingt-sept polices de caractères différentes. Oui, vous avez bien lu : *vingt-sept* types de caractères, du dodu **Cooper Black** au quasi microscopique **Minuscule Print** - et même le gothique ! On est loin des caractères standardisés de Locoscript.

Polyplot, enfin, est un programme d'impression de graphiques puissant et simple. Vingt minutes suffisent en effet pour apprendre à créer histogrammes, camemberts ou graphiques en lignes, propres et esthétiques, d'après des données chiffrées. Un outil idéal pour les **études comparatives.**

Ces quatre logiciels, dont l'interfaçage est l'une des qualités premières, tournent sous CP/M ce qui, accessoirement, devrait permettre de les utiliser avec d'autres programmes ne faisant pas partie de la gamme. Accessoirement seulement car les Poly Programs sont conçus comme une unité indissociable dont Polyprint - un produit unique sur PCW - est le cœur.

Chaque logiciel est fourni avec un manuel dont on pourrait vanter pendant des heures la clarté et le didactisme. Il comporte même un bref cours d'initiation au CP/M qui sera d'un grand secours au néophyte.

POLYWORD : UN TRAITEMENT DE TEXTE "BASIQUE"

La première chose qu'on découvre en ouvrant le livret d'explications de Polyword est un grand souci de clarté. Souci de clarté que l'on retrouve d'ailleurs pour les notices de tous les autres produits de la gamme ainsi que pour les commandes, gérant le déplacement du curseur, qui ont été "doublées" : il est possible de se servir des flèches et touches de fonction de la même manière que sous Locoscript, ou d'avoir recours à des commandes analogues à celles de Wordstar - ALT + E, ALT + F. Cette heureuse initiative permet aux habitués de ces deux logiciels de s'adapter presque instantanément à Polyword et confirme l'impression que ce programme se pose en complément et non en concurrent des traitements de textes existants. Il accepte d'ailleurs les fichiers ASCII en provenance d'autres logiciels - mais dans la limite de 200 lignes de 80 caractères, taille maximale d'un document Polyword : n'espérez pas écrire, avec celui-ci, le futur best-seller à la Stephen King dont vous rêvez ! Dès le chargement du logiciel, apparaît le menu principal qui comporte les fonctions essentielles à la gestion des fichiers : ouverture, effacement, catalogue du disque, changement de lecteur et retour au CP/M. Seule la sauvegarde manque à l'appel, mais elle se fait en fin de saisie. (Ces options sont également accessibles directement à l'aide des touches F1 à F8 du clavier du PCW, qui permettent en outre de changer le nom d'un fichier.) Créer un document réclame seulement d'entrer le nom. Polyword vous demande de confirmer qu'il s'agit bien d'une création et vous pouvez commencer la saisie "au kilomètre", en mode insertion. Mais, à la différence de Locoscript - où vous êtes en insertion perpétuelle -, Polyword vous permet de passer en mode "overwrite", dans lequel le nouveau texte vient écraser le précédent.

Le retour à la ligne est géré suivant la technique du "word wrapping" : chaque mot dépassant la limite fixée - 65 catactères par ligne, par exemple - passe automatiquement à la ligne, le changement de paragraphe étant assuré par la touche RETURN. Le format de page est fixé à 55 lignes de 65 caractères, cotes qu'il est possible de modifier - notamment pour obtenir une impression en continu si vous sortez des listings. Les tabulations, en revanche, restent immuablement fixées tous les huit caractères.

D'autres commandes, simples, complètent Polyword : une option recherche de mot, contrôlée soit par la touche FIND , soit par ALT + Q; ALT + J qui affiche un index des touches de commandes disponibles; la touche RELAY qui permet d'entrer directement le code ASCII d'un caractère; la touche EXTRA qui autorise la saisie de caractères accentués existant dans d'autres langues, comme le "o accent grave" par exemple. Polyword n'a donc rien d'un traitement de textes exceptionnel. Il se rapprocherait plut+ot d'un banal éditeur de textes et n'aurait guère d'intérêt si son existence ne se justifiait surtout par rapport aux autres Poly Programs.

POLYMAIL : TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LE MAILING SANS JAMAIS OSER LE DEMANDER !

Comme pour les trois autres Poly Programs, la simplicité est encore la caractéristique la plus frappante de Polymail, logiciel destiné au mailing en relation avec Polyword. Il en reprend d'ailleurs les doubles commandes Locoscript et Wordstar.

Une fois votre fichier textes créé, apparaît un formulaire d'écran sobre et rationnel. Immédiatement, vous remarquez que chaque rubrique est repérée par un code de deux caractères : &A pour le nom, &B pour la société, etc. Il vous faudra utiliser ces codes de substitution dans le document Polyword dont vous vous servirez en relation avec le présent fichier. Par exemple, chaque fois que vous taperez &A dans votre fichier Polyword, viendra s'inscrire le nom de votre correspondant.

Chaque fichier peut comporter jusqu'à cent fiches dont chacune est identifiée dans un catalogue sous un nom que vous choisirez vous-même. Si vous travaillez sur un fichier déjà créé et comportant un certain nombre de fiches, vous pouvez vous déplacer de l'une à l'autre dans les deux sens. Polymail accepte les modes insertion ou "overwrite" qui permet d'effacer et de renommer les fiches.

Venons-en à l'interfaçage avec Polyword. Pour éditer une circulaire, par exemple, vous taper votre courrier sous Polyword en incluant les codes de substitution. Vous sélectionnez ensuite l'option FICHIER POLYMAIL dans le menu impression de Polyword et il ne vous reste plus qu'à lancer l'impression après en avoir choisi les paramètres. La fusion du document contenant la lettre-type et celle comportant la liste des correspondants ne pose donc aucun problème, d'autant plus qu'il est possible d'opérer une sélection dans votre fichier Polymail. (Sélection manuelle : ce n'est tout de même pas une base de données !)

L'édition d'étiquettes se fait suivant le même processus. Il est en effet possible de créer des documents Polyword ne comportant que des codes de substitution : une option ingénieuse et d'une grande simplicité.

POLYPLOT : LA MANIERE LA PLUS SIMPLE DE COUPER LE CAMEMBERT.

Le but de ce logiciel est de dessiner pour vous des graphiques d'après les données que vous lui aurez fournies. Trois types de graphiques sont disponibles : histogrammes, camemberts et "lignes". Attention : ce programme ne peut fonctionner s'il reste moins de 58 Ko de libres sur le drive utilisé. Il n'y a cependant pas lieu de vous inquiéter : si la place mémoire est insuffisante, Polyplot vous le signale avant même de finir son chargement.

De tous les Poly Programs, Polyplot est certainement le plus réussi. Sans connaissances préalables, vingt minutes, montre en main, suffisent à en maîtriser le fonctionnement et à lancer l'impression du premier graphique.

La première chose à faire est de choisir votre type de graphique et de le paramétrer en fonction des limites suivantes : de un à quatre groupes de données pour les lignes et les histogrammes, un seul groupe de données pour les camemberts (les pourcentages nécessaires pour cette dernière figure sont calculés automatiquement par la machine).

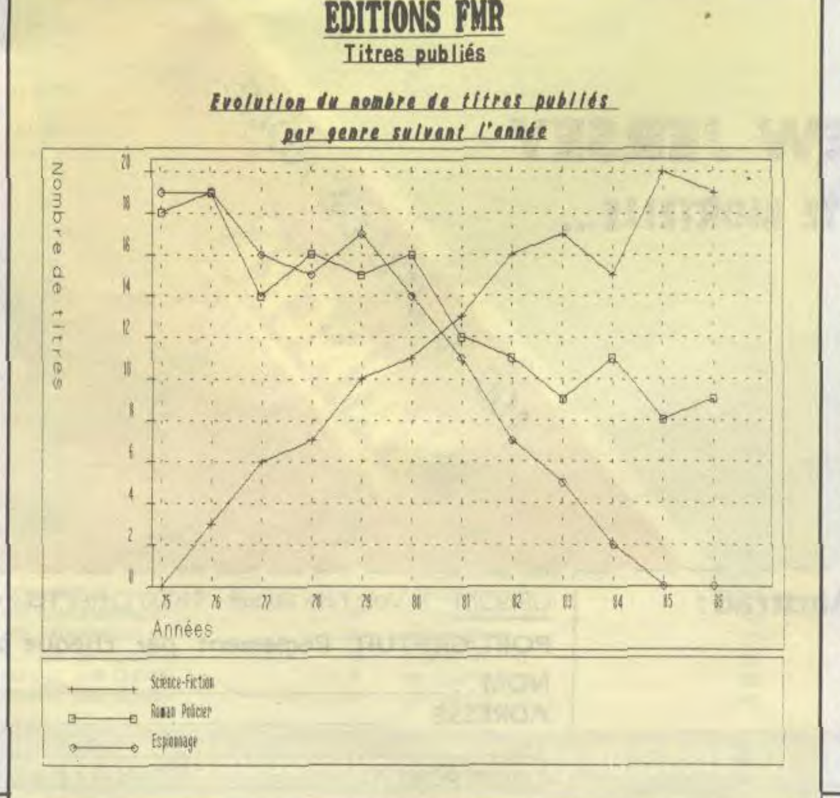
Ensuite, vous donnez les titres que vous voulez voir apparaître sur votre graphique : titre général, sous-titre (deux lignes chacun), titres et sous-titres des abscisses et des ordonnées (une ligne chacun). Le nombre de caractères acceptés pour chaque ligne de titre dépend de la police de caractères choisie et ne peut excéder soixante caractères.

Il vous faut maintenant indiquer le texte associé à chaque point des abcisses. Si votre graphique décrit une évolution annuelle, par exemple, vous devez entrer les mois de l'année : janvier, février, etc. Pour les ordonnées, Polyplot se contentera des valeurs maximales, minimales et de l'incrémentation.

Attention : Il faudra à chaque fois préciser quelle police de caractère doit être utilisée pour la ligne en question à l'aide de la commande ★T + numéro de la police. De plus, toutes les polices dont vous vous servirez devront se trouver sur la disquette utilisée, car il est malheureusement impossible de changer de disquette durant le traitement.

Les deux dernières étapes : saisir vos nombres et lancer l'impression. L'ordinateur affiche alors un message clignotant : **CALCULS EN COURS, attendez.** A ce moment-là, vous pouvez aller boire un café, faire un tour dans le jardin ou jeter un coup d'œil au dernier numéro d'AMSTRADEBDO. Le traitement des quelque 500.000 points à imprimer prend, en effet, cinq bonnes minutes et l'impression cinq minutes de plus. Mais ça ne semble pas vraiment long, d'autant plus que la préparation du graphique est d'une rapidité ahurissante.

Polyplot est donc un logiciel aisé et sympathique, qui donne d'excellents résultats et qu'on regrettera de ne pouvoir interfacer avec un tableur comme Multiplan.



POLYPRINT : VOUS AVEZ DEMANDE LA POLICE, NE QUITTEZ PAS !

Abordons maintenant celui des quatre logiciels qui donne tout leur sel aux trois autres. Polyprint permet donc d'imprimer en choisissant son jeu de caractères parmi vingt-sept polices différentes. Un seul jeu de 9 polices est livré avec le logiciel et les deux autres jeux sont à acquérir à part. Dix-huit de ces polices utilisent une matrice de 14x18 (soient 252 pixels), les neuf autres une matrice de 20x32 (640 pixels).

L'interfaçage étant la raison d'être de Polyprint, sa réalisation a été pensée en vue d'une simplicité maximale. Avec Polyword, deux cas de figure sont envisageables : dans les deux cas, vous chargez Polyword, prenez votre document à imprimer, choisissez la police d'impression, les paramètres - exactement comme sous Polyword - puis lancez l'impression. Si votre fichier ne contient aucun code Polyprint (signalés par ★), sa totalité sera imprimée dans la police choisie. Par contre, à chaque ★, Polyprint tiendra compte de vos indications. Quelques exemples : ★W placé en début de ligne, imprimera cette ligne en double largeur. ★T + un numéro, sélectionnez une nouvelle police de caractère. ★L + un nombre change la marge gauche, etc. La sélection d'une police d'impression standard et le choix des paramètres de base demeurent cependant obligatoires avant de lancer l'impression. Polyprint permet aussi de souligner tout ou partie du texte, de centrer les lignes, d'inserer des sauts de page et de faire et de défaire la justification au sein d'un même texte. Il peut également récupérer des fichiers provenant d'un tableur (sous format PRN) et les imprimer (cette fonction n'est toutefois pas transférable vers Polyplot, ce qui est regrettable). Bref, un excellent outil pour vos circulaires, fanzines et tracts.

LOGICIEL D'IMPRESSION MULTI-POLICES

qui vous permet d'écrire des documents avec une police d'écriture plus sympatique.

Par exemple ce paragraphe a une largeur de 75mm et se trouve à 107mm du bord gauche de la page.

Qu'ils sont doux
Bouteille jolie
Qu'ils sont doux
Vos petits glouglous.

Ou bien encore , une publicité .

POLYPRINT EST AMUSANT

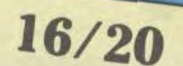
POLY PROGRAMS : UN ENSEMBLE CONVAINCANT.

Conçus pour travailler ensemble, ces quatre logiciels forment un tout intéressant, d'une conception originale et intelligente.

Polyword, traitement de texte simple mais limité - quatre pages de texte, c'est peu ! - voit son intérêt croître de façon exponentielle lorsqu'il est utilisé avec Polymail - fonction mailing puissante - et/ou Polyprint. Polyplot est un peu à part, puisqu'on ne peut l'interfacer avec les trois autres mais, en récupérant les polices offertes par Polyprint, il demeure un logiciel de création de graphique rapide, souple et, lui aussi, puissant.

Indépendamment de leur complémentarité, les Poly Programs possèdent d'autres qualités : usage simple, dont l'apprentissage est facilité par un manuel très bien conçu, affichage à l'écran agréable et rationnel, rapidité de traitement et communication - pour Polyword - avec des programmes extérieurs. De plus, le manuel comporte plusieurs annexes bien utiles, comme celles traitant du CP/M, de la gestion des disquettes et, point crucial pour un logiciel tournant sur PCW, de la récupération de fichiers Locoscript.

L'ensemble des logiciels vous coûtera 1.186 francs. Polyprint et Polyword seuls : 490 francs chacun. Polymail et Polyrint : 460 francs. Et Polyword 290 francs "tout nu".



16/20

Présentation/Notice : 18. Très complète, d'une grande clarté et dotée d'annexes précieuses pour le néophyte.
Affichage à l'écran : 15. Propre et rationnel. Manque un peu de fantaisie, toutefois.
Convivialité/Ergonomie : 17. Et un triple ban pour le doublement des commandes (principes Wordstar et Locoscript) !
Originalité : 16. Rarement gamme de logiciels n'a été aussi bien assortie.
Intérêt : 17. Possibilités très intéressantes.
Rapport qualité/prix : 16. Prix largement justifié par rapport aux potentialités.
Puissance et rapidité de traitement : 13. Puissant, mais plutôt lent à l'impression, défaut pouvant d'ailleurs être imputé à l'imprimante du PCW.
Autres caractéristiques : 18. Vingt-sept polices de caractères !

LES 100 GAGNANTS DU CONCOURS AMSTRADEBDO/UBI SOFT/DOMARK

(suite de la page 16)

BROULLET SARAH de SAINT-ETIENNE DE FURSAC (23290) • PIERRE CLAUDE de PAIMPOL (22500) • GOURIOU FRANCOIS de SAINT-BRIEUC • CASSIN BERNARD de MERIGNAC (33700) • GENTES DAVIC de BEDARIEUX (34600) • MONTAGNIER PIERRE de NARBONNE (11100) • PILET LUDOVIC de CAEN (14000) • TIHON MAURICE de TARASCON (13150) • KOHL BERNARD de FLORANGE (57190) • RICOUR GUILLAUME de ANGERS (49100) • BOITTE PASCAL de SAINT-LOING (45120) • LAMOUREUX CHATHERINE de SAINTE GENEVIEVE-DES-BOIS (91700) • STEFANELLY CHRISTIAN de CASTENET (31320) • PILET LUDOVIC de CAEN (14000) • CORNUE MIHELINE de CAEN (14000) • NAVELOT CHRISTIAN de BEYNES (78650) • SOL ISABELLE de SAVIGNY-SUR-ORGE (91600) • FAYET BERNARD de MANOSQUE (04100) • NOEL FRANCOIS de PARIS (75014) • SANCHEZ PATRICK de CORBEIL-ESSONNES (91100) • DE LUCA BRUNO de COLMAR (68000) • ALMARIC NATHALIE de RIS ORANGIS (91130) • KMIT JEAN.L de ROMILLY (10100) • DOISY DELPHINE de PONT-SAINTE-MAXENCE (60700) • DELARCHE JOHANN de FREVENT (62270) • LOUIS JEAN-YVES de INZINZAC (56650) • GATEAUX BRICE de LA CHAPELLE-ST-LUC (10600) • GOETZ ALAIN de METZ (57070) • JARDEL CHRISTELLE d'HAYANGE (57700) • TARDIEU RENE de MANDELIEU (06210) • LAPEYRE ERIC d'AIGUILLON (47790) • BIZIEN DARRIELE de SAINT-OUEN (93400) • FERNANDEZ ERIC de TARNOS (40220) • SWEIKER DOMINIQUE de SAINT-NAIZAIRE (44600) • CAILLE DIDIER de GENTILLY (94250) • BILLES FRANCOIS de SOTTEVILLE LES ROUEN (76300) • BIELIANSKAS YVES du KREMLIN-BICETRE (94270) • FONTAINE RAPHAEL de SEYSSINET-PARISET (38170) • FLORENTIN PATRICE de AVIGNON (84000) • MANSIER JULIEN de PARIS (75015) • LECLEREQ JEAN-CLAUDE de CHAMPIGNY (94500) • BONNET BERNARD de METZ CEDEX (57074) • PELLETIER GUILLAUME de RENNES (35000) • CIRADE LAURENT de SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE (45140) • BOUDOU ROLAND de GIEVRES (41130) • CLEMENT-CHRISTOPHE de CHATEAU-RENAULT (37110) • BOUET JEAN-MARIE de CHATEAU-RENAULT (37110) • GOFFLOT JACKY d'OIGNIES (62590) • MARQUES PATRICK de LOURDES (65100) • BUI DUY d'AUZEVILLE (31320) • DOUILLET GAETAN de SAINT-NAZAIRE (44600) • PELTHIER FRANCIS de CHATEAU-THIERRY (02400) • GOTTELAND PASCAL d'AMBERIE-EN-BUGEY (01500) • BILLON ERIC de TOURNON-SUR-RHONE (07300) • PINSARD JEAN-PIERRE de CHATILLON (92320) • COLOMBEL EVELYNE de SAINT-JACQUES-DE-LA-LANDE (35136) • SACHE JEAN-MARE de CLUSES (74300) • BREILLAT GERARD de LIEUSAINT (77127) • DEMAY LAURENT de COGNIN (73160) • SOYEZ MICHELE de QUIMPER (29000) • DUROCH DANIEL d'ALBI (81000).

LA CASSETTE D'AMSTRADEBDO

Attention !

Tous les mois, Amstradebdo édite une super cassette longue durée qui comprend :
- Tous les programmes parus pendant un mois dans le journal !
- Tous les trucs et astuces parus dans le même temps !
- Des images-surprise digitalisées !
- Et un super programme en cadeau !

Cette cassette sera en vente au prix de 50 francs (plus 10 francs de port). Vous pourrez la commander au journal chaque fin de mois, mais vous pourrez aussi vous *abonner* pour la recevoir tous les mois à domicile ! Ainsi, douze cassettes en un an ne vous coûteront que 500 francs au lieu de 720 (50 francs + 10 francs de port x 12 mois), soit une économie substantielle de 220 francs ! Si c'est la formule "spécial 6 mois" que vous choisissez, ce n'est plus que 260 francs au lieu de 360 que vous débourserez pour recevoir en échange les six cassettes reprenant l'intégralité des listings parus dans Amstradebdo, PLUS des programmes inédits, des images digitalisées et beaucoup d'autres surprises !

N'oubliez pas à la fin du mois de décembre de commander la cassette du mois, ou reportez-vous au bulletin d'abonnement ci-contre pour vous abonner dès maintenant !

ABONNEZ-VOUS A AMSTRADEBDO

SIX FORMULES POUR TOUS LES GOUTS !

ECONOMISEZ JUSQU'A 334 FRANCS !

Comment recevoir Amstradebdo toutes les semaines à domicile, en payant moins cher ? Il suffit de s'abonner ! En vous abonnant pour un an au journal et à la cassette, vous ne payez que 750 francs pour 52 numéros et 12 cassettes, au lieu de 1084 francs si vous l'achetiez au numéro ! Pour six mois, vous ne débourserez que 400 francs au lieu de 542 : une économie conséquente ! Vous ne voulez que le journal ? 330 francs pour un an, au lieu de 364 et 170 francs pour six mois, au lieu de 182.

Vous préférez garder un contact régulier avec votre marchand de journaux et vous ne voulez que la cassette ? 500 francs ar (12 exemplaires) au lieu de 720, ou 260 francs pour 6 mois au lieu de 360 : c'est vous qui choisissez !



Nom : ....
Prénom : ....
Adresse complète : ....
....
....

Ordinateur utilisé : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8512 ☐ 8256
☐ 1512 ☐ Autre

2 Règlement par ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat (photocopie jointe)

	1 an	6 mois
Abonnement au journal uniquement	330 Frs ☐ (1)	170 Frs ☐ (4)
Abonnement à la cassette uniquement	500 Frs ☐ (2)	260 Frs ☐ (5)
Abonnement au journal et à la cassette	750 Frs ☐ (3)	400 Frs ☐ (6)

LA BOUTIQUE A.M.I.E

Prix d'A.M.I.E.

AMSTRAD PC1512

PC1512 SD MONITEUR MONOCHROME	4997
PC1512 SD MONITEUR COULEUR	6890
PC1512 DD MONITEUR MONOCHROME	6290
PC1512 DD MONITEUR COULEUR	8190
PC1512 HD10 MO MON. MONOCHROME	8790
PC1512 HD10 MO MONITEUR COULEUR	10.690
PC1512 HD20 MO MON. MONOCHROME	9990
PC1512 HD20 MO MON. COULEUR	11.890
IMPRIMANTE DMP 3000	1930,86

LES SOFTS PC AMSTRAD

WORDSTAR 1512	750
SUPERCALC 3	750
REFLEX	835
SIDEKICK	330
COMPTA SAARI	1980
FACTURATION STOCK SAARI	1980
PAIE GIPSI	1980
FRAMEWORK PREMIER	990
DBASE II PC	990
COMPTA LPC	950
GESTION LPC	4200
EVOLUTION SUNSET	990

AMSTRAD

U.C.

CCPC 464 MONO	2190
CPC 464 COULEUR	3390
CPC 6128 MONO	3390
CPC 6128 COULEUR	4490
PCW 8256	5440
PCW 8512	

LECTEURS

K7	300
DISKS DD1	1990
DISKS FD1	1590
DISKS FD2 (8256)	1990
DISKS 3"1/2	1990
DISKS 5" 1/4 1M6	1790
CABLE LIAISON 5"1/4	165

IMPRIMANTES

DMP 2000	1990
OLIVETTI	1800
EPSON LX 80	2990
SMITH CORONA	1800
MCP 40	950
OKIMATE 20	2590

INTERFACES

RS 232	590
ADAPTATEUR MP1	395
ADAPTATEUR MP2	495
EMULATEUR MINITEL	390

CONSOMMABLES

K7 VIERGES (C20) par 10	60
DISKS 3"	35
DISKS 3" CF2 DD	50
PAPIER LISTING	--
RUBANS ENCREURS	--

CHAINE HI-FI

CHAINE COMPACT CD1000	4490
CHAINE COMPACT CD2000	4990

MONITEUR

COULEUR	1990
TUNER (moniteur-TV) DISPO (16 CHAINES)	1390

PERIPHERIQUES

CRAYON OPTIQUE LP1	290
CRAYON OPTIQUE DK TRON	290
CRAYON MARK PEN II	395
SOURIS AMX	690
TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOPE	990
SYNTHETISEUR TECHNI MUSIC	495
DIGITALISEUR D'IMAGES	--
MODEM DTL	1490
MODEM DTL +	1990
MERCITEL (8256)	3980
PROGRAMMATEUR D'EPROM	--
EXT 64KO DK TRONICS	590
EXT 256 Ko DK TRONICS	1190
DISC SILICON 256 Ko	1190

MANETTES

QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
PRO 5000	170
TURBO	145

ACCESSOIRES

BTE RANGEMENTS 10 D	25
BTE RANGEMENTS 50 D	139
HOUSSE 464 CLAVIER	70
HOUSSE 6128 CLAVIER	70
HOUSSE 8256 CLAVIER	70
HOUSSE MONITEUR MONO	70
HOUSSE MONITEUR COULEUR	80
HOUSSE MONITEUR 8256	80
HOUSSE IMPRIMANTE 8256	80
HOUSSE DD1	55
CAPOT 464	100
CAPOT 6128	120
DOUBLEUR JOYSTICKS	100
CABLES RALLONGES MO+CLA	185

TOUS CORDONS A LA DEMANDE

CABLE CENTRONICS	150
CORDON MAGNETO	70

CONSOMMABLESK7 C20 (LES 10)	60
DISQUETTES 3"	35

LOGICIELS

LOGICIELS PCW 8256

MULTIPLAN	498
WORDSTAR POCKET	890
ALIENOR	1055
DBASEII	780
DAMOCLES	1700
ALIENOR	1055
POCKETBASE	719
CBASIC D	650
DR DRAW D	—/650
DR GRAPH D	—/650
QUICKMAILING D	—/790

PEDAGOS

ALGEBRE K7/D	177/248
EQUATIONS K7/D	177/248
LUDODESSIN K7/D	110/145
PALETTE MAGIQUE K7/D	120/298
CARTE D'EUROPE K7/D	177/248
PAYS DE BIG BEN D	237
GEOMETRIE K7/D	177/248
OUTRE RHIN D	237

UTILITAIRES

SPIRIT K7	94
SPACEMOVING (6128) K7/D	295/395
LORIGRAPH K7/D	210/340
TURBOPASCAL D	741
AMSWORD K7	245
PASCAL MT + D	650
DB COMPILATEUR D	790
DATAMAT D	450
TRANSMAT (6128) D	170
SUPERPAINT	395
CALCUMAT	450
DAMS (ASSEMBLEUR) K7/D	295/395
TEXTOMAT	450
AMS COMPTA D	750
AMSFILE K7	245
ODJOB D	216
AUTOFORMATION ASSEMB K7/D	195/295

SERVICE APRES-VENTE

FINI LES INTERMÉDIAIRES
A.M.I.E. DÉPANNE VOS MICRO
Prix fixes Forfait ou sur devis
Delais reduits Maxi 8 jours
Qualite assuree
Chaque reparation est garantie 1 mois

PROMOS

CPC464 Mono + interface couleur : 2490
CPC6128 couleur + imprimante : 5990

BON DE COMMANDE EXPRESS à renvoyer à : A.M.I.E.

NOM
ADRESSE TÉL
PRIX
RÉFÉRENCES

CATALOGUE SOFT : ☐
Participation aux frais d'envoi .... + 20 F
Règlement : je joins F ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

Matériel garanti 2 ans

11, bd Voltaire 75011 Paris (M° République) - Tél. (1) 43.57.48.20.- Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

HIT PARADE



Chaque semaine, retrouvez le hit-parade des meilleures ventes de logiciels des distributeurs et le vôtre. Participez au classement en nous adressant sur carte postale le titre de vos 15 logiciels préférés. L'un de vous gagnera, chaque semaine, un abonnement d'un an à AMSTRADEBDO, K7 comprise !

HIT DISTRIBUTEURS

1	**They Sold A Million III** *d'US Gold*	—
2	**Infiltrator** *d'Us Gold*	▲
3	**Gold Hits** *d'Us Gold*	▲
4	**Pack Fil** *de FIL*	▼
5	**Ikari Warriors** *d'Elite Systems*	▲
6	**1942** *d'Elite Systems*	▲
7	**Trailblazer** *de Gremlins Graphics*	▼
8	**Green Beret** *d'Imagine*	—
9	**Highlander** *d'Ocean*	▲
10	**Lightforce** *de FTL*	▼
11	**Hit Pack** *d'Elite Systems*	▲
12	**Komani Greatest Hits** *de Komani*	▲
13	**It's a Knock Out** *d'Ocean*	▲
14	**Xeno** *d'A'N'F Software*	▲
15	**Revolution** *de Vortex*	▼

HIT LECTEURS

1	**Winter Games** *d'Epyx*	▲
2	**Zombie** *d'Ubi Soft*	—
3	**Sram** *d'Ere Informatique*	▲
4	**3D Grand Prix** *d'Amsoft*	▲
5	**Cauldron 2** *de Palace Software*	▲
6	**Ghosts'n'Goblins** *d'Elite Systems*	▼
7	**Crafton et Xunk** *d'Ere Informatique*	▲
8	**Trailblazer** *de Gremlins Graphics*	▲
9	**Green Beret** *de Konami*	▲
10	**Commando** *d'Elite Systems*	▲
11	**500cc Grand Prix** *de Microids*	▼
12	**Infiltrator** *d'Us Gold*	▲
13	**Ikari Warriors** *d'Elite Systems*	▼
14	**Sorcery** *de Virgin Games*	▲
15	**Bombjack** *d'Elite Systems*	▲